Scheda Esplicativa
e
Registro Manutenzioni
dell'apparecchio elettronico da intrattenimento

KING DERBY LCD

Nome Commerciale Apparecchio

Produttore apparecchio :

Elettronica Videogames s.p.a.
Via Po, 110
20032 CORMANO (MI)
Tel +39 02 66300722 - Fax +39 02 66300728 - Mail info@evg-spa.com

Azienda certificata UNI EN ISO 9001 : 2008
Certificato n° 9190.EVGA

DICHIARAZIONE DI CONFORMITA' ALL' ESEMPLARE OMOLOGATO

Il sottoscritto, rappresentante legale della ditta : **Elettronica Videogames s.p.a.**

con sede legale in : **Via Lunigiana n° 46 Milano**

e sede operativa in : **Via Po n° 110 CORMANO (MI)**

produttore dell' apparecchio da trattenimento denominato : **KING DERBY LCD**

comprensivo di scheda elettronica denominata : **KING DERBY**

identificato dai sottostanti codici identificativi (provvisorio, permanente) rilasciati da "AAMS" è conforme all'esemplare che è stato sottoposto alla verifica tecnica per il conseguimento della certificazione di conformità alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito, come dimostrato dal documento "ATTESTATO DI CONFORMITA" rilasciato da "AAMS" esposto su questo apparecchio.

|___|___|___|___|___|___|___|___|___|___|___|

Codice Identificativo Temporaneo

|___|___|___|___|___|___|___|___|___|___|___|

Codice Identificativo Permanente

Organismo di verifica tecnica : **S.G.S. ITALIA**

Certificazione numero : **VTA6T03573J**

Rilasciata in data : **22/01/2013**

Codice Modello : **776840949665185**

Identificativo SW : **KING DERBY VER. 100IT**

Codice SW : **5102213087400873**

Luogo : **CORMANO** Data : **24/01/2013**

Nome e Posizione : **l' Amministratore** ***Di Nunno Paolo***

Firma :

SOMMARIO

DICHIARAZIONE DI CONFORMITA' ALL' ESEMPLARE OMOLOGATO 3

SOMMARIO 4

MANUALE TECNICO 6

TRASPORTO, MOVIMENTAZIONE ED IMMAGAZZINAMENTO 6
Imballo 6
Sollevamento e Trasporto Macchina 6
Immagazzinamento della macchina imballata e disimballata 6

ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE 7
Note Generali 7
Identificazione Macchina 7
Requisiti per un'installazione sicura 7

DISPOSITIVI PARTICOLARI 8

FUNZIONI PARTICOLARI 9
Inizializzazione 9

PREPARAZIONE PER LA MESSA IN ESERCIZIO 9

ACCENSIONE DELL'APPARECCHIO 9

MESSA A PUNTO E REGOLAZIONE 10

INFORMAZIONI SULL'ASSISTENZA TECNICA 11

PRESCRIZIONI DI SICUREZZA 12

PRELIEVO DELL'INCASSO 13

DIAGNOSTICA 13

GARANZIA E OBBLIGHI 13
SCHEDA ESPLICATIVA 14

IDENTIFICATIVO COMMERCIALE 14

PRODUTTORE SCHEDA DI GIOCO 14

PRODUTTORE APPARECCHIO 14

CARATTERISTICHE TECNICHE DELL'APPARECCHIO 15

MODALITÀ DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO E DISTRIBUZIONE VINCITE 15
Funzione dei pulsanti presenti sulla plancia dell'apparecchio 17

PROMOZIONE DEL GIOCO RESPONSABILE 17
Metodi per la limitazione del gioco in tempo o in denaro 17
Visualizzazione di avvisi o messaggi 17

DESCRIZIONE DEI DISPOSITIVI E DEI MECCANISMI DI SICUREZZA 18
Scheda di gioco 18
Apparati di inserimento di erogazione delle monete 19
Contenitore della scheda di gioco 20
Copertura del contenitore della scheda di gioco 22

DESCRIZIONE DEL MENU PRINCIPALE DI SET-UP ____ **23**
Menù Principale ____ *23*
AAMS Menù ____ *24*
SETUP Menù ____ *24*
System Menù ____ *26*
Record Menù ____ *26*

REGOLE DI GIOCO ____ **27**
Inizio della partita ____ *27*
Svolgimento della partita ____ *27*
Fine della partita ____ *28*
Combinazioni e Simboli Speciali ____ *28*
Linee di vincita ____ *30*
Tabella delle combinazioni vincenti ____ *31*

CARATTERISTICHE ESTERIORI DELL' APPAERCCHIO ____ **34**

LISTA DEI COMPONENTI NON SENSIBILI PREVISTI ____ **35**

LISTA DEGLI ELEMENTI COMPATIBILI PREVISTI ____ **113**
Dispositivi di alimentazione dell' apparecchio ____ *113*
Dispositivi di accettazione monete (gettoniere) ____ *113*
Dispositivi di erogazione monete (hopper) ____ *113*
Dispositivi di visualizzazione (monitor) ____ *113*

LISTA DEI COMPONENTI OPZIONALI ____ **114**

SCHEMA ELETTRICO DELL'APPARECCHIO ____ **115**

CERTIFICAZIONE DI SICUREZZA ____ **118**

PRECAUZIONI DI SMALTIMENTO ____ **119**

MANUTENZIONE E RIPRISTINO DELL' APPARECCHIO DI GIOCO ____ **119**
Ripristino funzionamento dopo l'apertura della copertura della scheda di gioco ____ *119*
Ripristino funzionamento dopo sostituzione o riparazione di parti dell'apparecchio di gioco ____ *119*
Tabella dei codici intervento ____ *120*

REGISTRO DELLE MANUTENZIONI ____ **121**

MANUALE TECNICO

TRASPORTO, MOVIMENTAZIONE ED IMMAGAZZINAMENTO

Imballo

In relazione alla destinazione e alle modalità di trasporto, gli apparecchi sono imballati in sacchetti di polietilene e/o in pluriball.

ATTENZIONE
I materiali costituenti l'imballo vanno riciclati secondo quanto previsto dalla legislazione ambientale vigente.

Sollevamento e Trasporto Macchina

Gli apparecchi vanno sollevati unicamente tramite carrello elevatore avente:
portata superiore al peso da sollevare

ATTENZIONE
Pericolo di ribaltamento della macchina
Pericolo di urto e schiacciamento per le persone
Durante il sollevamento e trasporto si deve operare con estrema cautela, onde evitare danni alle persone o cose.
Questa operazione deve essere eseguita da personale esperto.
Assicurarsi che non vi siano persone esposte in zona pericolosa.
DURANTE IL SOLLEVAMENTO TUTTA L'AREA CIRCOSTANTE LA MACCHINA E' DA CONSIDERARSI ZONA PERICOLOSA.

Finché l'apparecchio non risulta interamente sollevato è bene verificare il corretto bilanciamento dello stesso. Il sollevamento deve essere eseguito con continuità (esente da strappi o impulsi).
Tenere il carico più basso possibile durante gli spostamenti, sia per una migliore stabilità del carico, che per una maggiore visibilità.
Tutti gli elementi potenzialmente mobili o non in grado di resistere al loro peso devono essere assicurati solidamente all'apparecchio al fine di prevenire pericolosi distacchi o sbilanciamenti.
Il costruttore non risponde di rotture dovute al trasporto della macchina dopo la consegna

Immagazzinamento della macchina imballata e disimballata

L'immagazzinamento degli apparecchi non richiede particolari precauzioni. Sarà sufficiente conservarli all'interno di ambienti chiusi con grado di umidità non elevato.

ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE

Note Generali

ATTENZIONE

Gli apparecchi vanno utilizzati esclusivamente in interni (ovvero al riparo di agenti atmosferici) con grado di umidità non elevato.

L'apparecchio va collegato alla fonte di alimentazione (220/230V) mediante il cavo di alimentazione in dotazione.

ATTENZIONE

Prima di inserire la spina nella presa di corrente verificare che la tensione della rete corrisponda a quella indicata sulla targhetta degli apparecchi (220 V) ed accertarsi che la spina non sia danneggiata. In questo ultimo caso far intervenire l'installatore elettrico.
L'impianto di alimentazione deve essere dotato di messa a terra secondo le prescrizioni della legge 46/90.
Verificare che il cavo di alimentazione non sia sottoposto a pressione .

La macchina e le sue parti vengono consegnate imballate.
Dopo aver tolto l'imballaggio assicurarsi dell'integrità dell'apparecchio. In caso di dubbio non utilizzare l'apparecchio e rivolgersi a personale professionalmente qualificato.
In ogni caso, al ricevimento controllare che la macchina non abbia subito danni.
In caso di danni o pezzi mancanti informare immediatamente il costruttore o il suo distributore di zona.

Identificazione Macchina

In caso vengano riscontrati danni o, più in generale, per qualsiasi comunicazione attinente l'apparecchio acquistato è necessario citare il numero seriale identificativo della macchina che è stampigliato su un'apposita targhetta esterna all'apparecchio. Gli interventi di riparazione devono essere realizzati ESCLUSIVAMENTE da personale qualificato del servizio tecnico del produttore o da personale tecnico di aziende regolarmente autorizzate dal produttore come indicato nel decreto interdirettoriale del 19 settembre 2006 comma 9 lettera b. Prima di effettuare interventi interni all'apparecchio, scollegare il cavo dalla presa di rete elettrica.
Evitare urti violenti per la presenza di vetri.

Requisiti per un'installazione sicura

La macchina deve essere installata e messa in funzione SOLAMENTE al coperto ed in locali asciutti. La macchina deve essere collegata ad una presa rete conforme ai correnti requisiti di sicurezza nazionali. Prima di essere accesa la macchina deve essere portata (attraverso un'opportuna attesa) alla temperatura ambiente. La macchina è stata progettata per lavorare a 230 V alternati 50 Hertz. Il consumo è 160 Watt circa. La macchina ha un fusibile di protezione da 3,15 A. In caso di rottura sostituire SOLAMENTE con un fusibile analogo. Il cavo di alimentazione deve essere periodicamente controllato.

DISPOSITIVI PARTICOLARI

L'apparecchio è dotato di alcuni dispositivi periferici particolari oltre agli apparati di accettazione ed erogazione delle monete.

- Contatore meccanico 1: Complessivo di moneta incassata (1 scatto = 1€) .
- Contatore meccanico 2: Complessivo di moneta erogata (1 scatto = 1€).
- Contatore meccanico 3: Complessivo di moneta inserita dall'esercente con chiave di refill (1 scatto = 1 €)
- Switch di apertura porta: Tale Switch aprendo lo sportello della macchina permette al gestore di effettuare le seguenti operazioni:
    - Settaggio della scheda utilizzando il menù della stessa al quale si accede premendo il pulsante di test.
    - Manutenzione finalizzata alla pulizia interna del mobile, alla sostituzione delle lampadine e dei pulsanti, alla sostituzione o riparazione del monitor, dell'alimentatore e del filtro rete.
    - Manutenzione finalizzata alla sostituzione di eventuali dispositivi pagatori e/o dispositivi di accettazione monete. Questa attività deve essere effettuata ESCLUSIVAMENTE da personale qualificato del servizio tecnico del produttore o da personale tecnico di aziende regolarmente autorizzate dal produttore come indicato nel decreto interdirettoriale del 19 settembre 2006 comma 9 lettera b . Tale attività va registrata nelle MANUTENZIONI (vedi capitolo DESCRIZIONE DEL MENU' PRINCIPALE di SET-UP) da personale tecnico qualificato (secondo quanto sopra definito) dotato di Password Operatore e/o distributore e IDSOGG (codice identificativo del soggetto che effettua la manutenzione) rilasciato da AAMS.
    - Manutenzione sulla scheda di gioco. L'intervento tecnico di riparazione della scheda di gioco può essere effettuato solamente dal produttore della scheda di gioco stessa. Una volta effettuato la scheda va ripristinata nella macchina ESCLUSIVAMENTE da personale qualificato del servizio tecnico del produttore o da personale tecnico di aziende regolarmente autorizzate dal produttore come indicato nel decreto interdirettoriale del 19 settembre 2006 comma 9 lettera b . Tale attività va registrata nelle MANUTENZIONI (vedi capitolo DESCRIZIONE DEL MENU' PRINCIPALE di SET-UP) da personale tecnico qualificato (secondo quanto sopra definito) dotato di Password Operatore e/o distributore e IDSOGG (codice identificativo del soggetto che effettua la manutenzione) rilasciato da AAMS.
- Pulsante di TEST: Permette l'accesso alla pagina di contabilità e visualizzazione secondo quanto richiesto dal Decreto Interdirettoriale del 04 Dicembre 2003 – Regole Tecniche relative agli apparecchi e congegni di cui all'articolo 110, comma 6, del (TULPS) così come modificato dalla Circolare N. 1/Giochi/ADI/2007 del 23 Gennaio 2007, permette inoltre di controllare, la contabilità periodica, e altri dati dell'apparecchio. In ultimo permette di settare i parametri base di utilizzo della macchina . Per l'utilizzo di questa procedura riferirsi al capitolo DESCRIZIONE DEL MENU' PRINCIPALE DI SET-UP e/o seguire le dettagliate istruzioni visibili a video.
- Chiave esercente: Permette di effettuare il riempimento (REFILL) degli apparati di erogazione delle monete (HOPPER).
- Connessione RS232 AAMS: Consente l'accesso ai contatori dei dati tramite l'apposito protocollo di comunicazione definito dalla AAMS.
- Pannello luminoso : è un pannello traslucido sul quale sono stampati il nome commerciale e le regole del gioco. Questo pannello viene illuminato da una o più lampade.

FUNZIONI PARTICOLARI

Inizializzazione

Il produttore deve inserire i seguenti dati:

- "CODEID" CODICE IDENTIFICATIVO attribuito da AAMS prima della commercializzazione del prodotto attraverso l'emissione del Nulla Osta di distribuzione o "CODMOD" Codice del modello assegnato da AAMS
- "IDPROD" codice identificativo del produttore della scheda di gioco, assegnato da AAMS ad ogni produttore di schede di gioco che è stato qualificato
- "CODSW" codice del software
- "IDSK" numero seriale della scheda di gioco

Prima dell'inserimento dei dati sopra elencati l'apparecchio è in fase di assemblaggio. Durante questa fase, che è preclusa all'utente e avviene esclusivamente presso il produttore, i dispositivi di immodificabilità funzionano in modo leggermente diverso al fine di evitare i continui blocchi di funzionamento generati dall'assemblaggio degli apparati immodificabili

PREPARAZIONE PER LA MESSA IN ESERCIZIO

Tutte le parti in tensione sono protette da ripari fissi bloccati con serratura la cui chiave deve essere in possesso unicamente del gestore dell'apparecchio.

Il circuito di alimentazione è protetto da un fusibile posto sul gruppo di alimentazione a rete on/off.

Spia luminosa rossa (se presente)	Segnala apparecchio in tensione	Nel blocco di alimentazione a rete
Interruttore di accensione	Accende (on) o spegne (off) l'apparecchio	

ACCENSIONE DELL'APPARECCHIO

Avviare l'apparecchio effettuando i seguenti passi:

- Sincerarsi che l'apparecchio sia collegato alla rete tramite il cavo di rete fornito in dotazione
- Portare l'interruttore di alimentazione in posizione ON
- Dopo qualche secondo (tempo nel quale il monitor si scalda) verrà mostrato il codice identificativo dell'apparecchio nonché i principali dati identificativi dello stesso (CODMOD, IDPROD, CODSW, IDSK). Il tempo minimo di visualizzazione è di 10 sec.
- In caso che l'apparecchio sia stato correttamente abilitato dal produttore (o dal suo distributore autorizzato) verrà successivamente mostrata la schermata del gioco stesso in modalità demo.
- In caso che l'apparecchio:
    - Abbia ricevuto regolare Nulla Osta per la messa in esercizio
    - Sia stato attivato dal concessionario di rete con il quale l'apparecchio è collegato o Sia regolarmente collegato alla Rete telematica dello Stato e da questa "visto"
    - Non si trovi in condizione pregresse di avvenuta manomissione
    - Non si trovi in condizioni pregresse di blocco da parte delle rete telematica di AAMS

  Accetterà monete per effettuare partite.

- Invece nei seguenti casi :
    - Mancata abilitazione rete, macchina non collegata alla rete o macchina che si trova in condizioni pregresse di blocco da parte della rete AAMS (BLOCCO AMMINISTRATIVO) verrà mostrata una schermata indicante “APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE. CODICE : XXXX” dove XXXX è un codice che identifica lo stato dell’apparecchio.

      La macchina rimarrà in demo e la gettoniera non accetterà monete.

    - In caso di manomissione invece la macchina non entrerà in demo mode, sullo schermo apparirà la segnalazione della manomissione corrispondente (apertura involucro “esterno”, apertura involucro “interno”, avvenuta disconnessione della scheda di gioco dal connettore) e verrà emesso anche un allarme sonoro.

      Queste manomissioni possono essere ripristinate attraverso l’inserimento della Password Operatore e/o distributore e/o della Password Produttore (solo per apertura contenitore scheda)

MESSA A PUNTO E REGOLAZIONE

Regolazione audio, video (centratura segnale allargamento laterale e verticale e luminosità/contrasto/messa a fuoco).

Per operare queste regolazioni l’installatore deve aprire con l’apposita chiave lo sportello anteriore (tutte le regolazioni si fanno anteriormente); per quanto riguarda l’audio bisogna entrare nel settaggio della scheda attraverso la pressione del pulsante di test e seguire le semplici istruzioni a video. Per ciò che riguarda le regolazioni video bisogna agire sullo schedino controllo del monitor posto sul lato sinistro della macchina o sul retro del monitor stesso.

ATTENZIONE

Queste regolazioni sono da effettuarsi con l’apparecchio in tensione e vanno quindi affidate unicamente all’installatore elettrico

INFORMAZIONI SULL'ASSISTENZA TECNICA

La manutenzione deve avvenire in accordo alle istruzioni contenute nel presente Manuale. Si raccomanda di rispettare dette istruzioni e, in caso di dubbio, di consultare il costruttore facendo riferimento ai dati riportati nella targa affissa sulla macchina.

- Modello del prodotto
- Numero di matricola
- Anno di costruzione
- Identificativo apparecchio

Il corretto riferimento garantisce risposte rapide e precise.
Qualora la manutenzione dei videogiochi fosse eseguita in modo non conforme alle istruzioni fornite, con ricambi non originali o senza autorizzazione scritta del costruttore, o comunque in modo tale da pregiudicarne l'integrità o modificarne le caratteristiche, **il produttore del mobile e delle parti che lo compongono** si riterrà sollevata da qualsiasi responsabilità inerente la sicurezza delle persone e il funzionamento difettoso del prodotto.
Inoltre ogni intervento di modifica non autorizzato invalida la garanzia definita contrattualmente.

Per l'assistenza tecnica sulle funzionalità della scheda di gioco fare riferimento a :

Elettronica Videogames s.p.a.

Via Po n° 110, 20032 Cormano (MI)

Tel : **02 66300722**

Fax: **02 66300728**

Mail: **info@evg-spa.com**

Web: **www.elettronicavideogames.com**

PRESCRIZIONI DI SICUREZZA

Nel seguito vengono indicate le precauzioni da osservare nell'utilizzo della macchina che sono particolarmente rilevanti ai fini della sicurezza.

- Il presente libretto costituisce parte integrante ed essenziale del prodotto e dovrà essere consegnato all'utilizzatore. Leggere attentamente le avvertenze contenute nel presente libretto in quanto forniscono importanti indicazioni riguardanti la sicurezza d'installazione, d'uso e manutenzione. Conservare con cura questo libretto per ogni ulteriore consultazione.
- Prima di collegare l'apparecchio accertarsi che i dati di targa siano corrispondenti a quelli della rete di distribuzione elettrica. La targa è situata nella parte posteriore alta dell'apparecchio. L'installazione deve essere effettuata in ottemperanza alle norme vigenti nel paese dove la macchina deve essere installata, secondo le indicazioni del costruttore e da personale qualificato. Il costruttore non può essere considerato responsabile per eventuali danni causati dalla mancanza di messa a terra dell'impianto. Per la sicurezza elettrica di questo apparecchio è obbligatorio predisporre l' impianto di messa a terra, rivolgendosi ad un elettricista munito di idoneità tecnica certificata che dovrà verificare che la portata elettrica dell'impianto sia adeguata alla potenza massima dell'apparecchio indicata in targa e sopra specificata. In particolare dovrà anche accertare che la sezione dei cavi dell'impianto sia idonea alla potenza assorbita dall'apparecchio. E' vietato l' uso di adattatori, prese multiple e prolunghe. Qualora il loro uso si rendesse indispensabile e necessario chiamare un elettricista munito di patentino.
- Questo apparecchio dovrà essere destinato solo all'uso descritto in questo manuale. Il costruttore non può essere considerato responsabile per eventuali danni causati da usi impropri, erronei ed irragionevoli.
- L'uso di un qualsiasi apparecchio elettrico comporta l'osservanza di alcune regole fondamentali. In particolare:

  1. Non toccare l'apparecchio con mani o piedi bagnati; ATTENZIONE PERICOLO DI SCOSSA ELETTRICA
  2. Qualsiasi operazione di pulizia, lavaggio o altri interventi all'interno della macchina devono essere eseguiti a "stato energetico zero", con spina disinserita dalla rete.
  3. non usare l'apparecchio a piedi nudi;
  4. non tirare il cavo di alimentazione, per scollegare l'apparecchio dalla rete di alimentazione;
  5. non lasciare esposto l'apparecchio ad agenti atmosferici (pioggia, sole, ecc);
  6. non permettere che l'apparecchio sia usato da bambini.

- Il tecnico autorizzato deve, prima di effettuare qualsiasi operazione di manutenzione, staccare la spina dopo aver spento l'interruttore delle macchine.
- Per le operazioni di pulizia portare la macchina a "stato energetico zero", cioè interruttore macchina spento e spina staccata ed attenersi esclusivamente a quanto previsto nel presente libretto.
- In caso di guasto o di cattivo funzionamento dell'apparecchio, spegnerlo. E' severamente vietato intervenire. **La manutenzione deve essere effettuata da personale qualificato ed autorizzato. L'eventuale riparazione dei prodotti dovrà essere effettuata solamente dalla casa costruttrice o da centro di assistenza autorizzato e/o competente, utilizzando esclusivamente ricambi originali. Il mancato rispetto di quanto sopra fa immediatamente decadere la garanzia e solleva da qualsiasi responsabilità il produttore e/o il suo distributore autorizzato.**
- Per favorire l'aerazione della macchina posizionarla a cm. 15 da muri o da altre macchine dalla parte dell'aerazione.
- Divieto di abbandonare gli apparecchi aperti.
- Non usare benzina o solventi infiammabili come detergenti, ma ricorrere sempre a solventi commerciali autorizzati non infiammabili e non tossici.

- Dopo ogni intervento che prevede l'apertura dell'apparecchio, richiuderlo e bloccarlo sempre con le relative chiavi prima di ripristinare l'alimentazione e avviare la macchina.

PRELIEVO DELL'INCASSO

Posizionare l'interruttore d'accensione su off.
Aprire con l'apposita chiave lo sportello anteriore posto nella parte in basso del mobile.
Estrarre la cassetta monete.
Richiudere con la chiave lo sportello.

DIAGNOSTICA

Se l'apparecchio non si accende:

- Controllare il corretto inserimento della spina d'alimentazione alla rete e del connettore al blocco alimentazione posto sopra il monitor
- Controllare ad alimentazione scollegata la funzionalità del fusibile inserito nel gruppo di alimentazione.
- Controllare il filtro di rete.
- Controllare l'alimentazione.
- Se l'immagine è sfalsata agire sullo schedino comandi LCD.
- Se l'audio è alto o basso entrare nel menù del gioco nel seguente modo:
    - Aprire la macchina e premere il pulsante di TEST
    - Selezionare SETUP MENU'
    - Selezionare VOLUME
    - Utilizzando i pulsanti STOP1 e STOP2 regolare il volume.

GARANZIA E OBBLIGHI

1. Eventuali reclami a riguardo di danni costituzionali presenti in nuove macchine deve essere comunicato al distributore entro due giorni dalla consegna delle stesse
2. Eventuali difetti costituzionali devono essere comunicati immediatamente dopo la scoperta e comunque non oltre tre mesi dal ricevimento della macchina
3. Qualsiasi intervento non effettuato/autorizzato dal costruttore o dal suo distributore autorizzato sulla macchina, oltre a far decadere la garanzia, potrebbe essere perseguito a norma di legge in quanto può potenzialmente inficiare sul nulla osta di distribuzione dell'apparecchio stesso.
4. L'acquisto di macchine usate fa decadere immediatamente la garanzia dell'apparecchio stesso.

SCHEDA ESPLICATIVA

IDENTIFICATIVO COMMERCIALE

Nome commerciale scheda di gioco : **KING DERBY**

Nome commerciale dell' apparecchio : **KING DERBY LCD**

PRODUTTORE SCHEDA DI GIOCO

Ragione sociale : **Elettronica Videogames s.p.a.**

Indirizzo : **Via Po n°110, 20032 CORMANO (MI)**

P. IVA : **10888400156**

Codice produttore (IDPROD) : **3180611495420003**

Persona di riferimento : **sig. Paolo Di Nunno**

PRODUTTORE APPARECCHIO

Ragione sociale : **Elettronica Videogames s.p.a.**

Indirizzo : **Via Po n°110, 20032 CORMANO (MI)**

P. IVA : **10888400156**

Persona di riferimento : **sig. Paolo Di Nunno**

CARATTERISTICHE TECNICHE DELL'APPARECCHIO

Durata minima della partita :	4 secondi
Durata massima della partita :	320 secondi circa
Costo della singola partita :	1,00 €
Accettatore di monete :	*vedi sezione "Apparati di inserimento ed erogazione monete..." per dettagli.*
Monete accettate :	0,50€(*) - 1,00€ e 2,00€.
Erogatori monete :	*vedi sezione "Apparati di inserimento ed erogazione monete..." per dettagli.*
Monete erogate :	0,50€(*) - 1,00€ - 2,00€
Premio massimo per partita :	100,00€
Percentuale minima di premio per ciclo :	74%
Durata ciclo di premio :	30.000 partite

(*) La macchina accetta ed eroga monete del valore di 0,50€ a seconda di come viene configurato il funzionamento dei dispositivi di erogazione in fase di SET-UP. La macchina potrà accettare monete del valore di 0,50€ solo se ha la possibilità di restituire monete dello stesso valore, quindi solo se presente HOPPER configurato e riempito di monete del valore di 0,50€. Per visualizzare o modificare la configurazione dei dispositivi di erogazione delle monete procedere come segue :

- Aprire la macchina e premere il pulsante di TEST
- Selezionare SETUP MENU
- Selezionare MODALITA' HOPPER
- Procedere nella definizione della configurazione dei 2 hopper, selezionando a scelta :
    - Mode 1 : Hopper 1 -> 0,50 €; Hopper 2 -> 1 €;
    - Mode 2 : Hopper 1 -> 0,50 €; Hopper 2 -> 2 €;
    - Mode 3 : Hopper 1 -> 1 €; Hopper 2 -> 2 € (nella configurazione Mode 3 l'inserimento moneta da 0,50€ è inibito)
- Premere il pulsante STOP5 per salvare la configurazione e uscire.

MODALITÀ DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO E DELLA DISTRIBUZIONE DELLE VINCITE

L'apparecchio entra nella fase di gioco mediante l'apposito pulsante "START" (situato sulla plancia del mobile) dopo l'inserimento di monete per un valore uguale o superiore del costo di una singola partita (1€),fino a quel momento la macchina rimane in modalità dimostrativa.

In modalità dimostrativa i pulsanti presenti sulla plancia dell' apparecchio non svolgono alcuna funzione.

La macchina accetta l'inserimento di monete fino ad un massimo di 2 €, al raggiungimento di tale importo viene inibita l'accettazione di ulteriori monete.

La macchina non accetta monete il cui importo sommato a quanto già inserito ecceda il valore massimo di 2€.

Una volta iniziato a giocare non è possibile inserire ulteriori monete prima di aver esaurito l'importo precedentemente inserito.

L'apparecchio da la possibilità di richiedere, tramite apposito tasto, la restituzione dell'importo, precedentemente inserito, eccedente il costo della partita, e se impostato l'importo inferiore al costo della singola partita (0,50€).

Il giocatore nel corso delle diverse fasi di gioco effettua le sue scelte attraverso la pressione dei pulsanti di gioco (situati sulla plancia del mobile) al fine di ottenere una delle combinazioni vincenti o di entrare nelle fasi bonus (*vedi descriz. Regole di Gioco*) .

In caso di vincita il premio viene distribuito direttamente dall'apparecchio tramite erogazione di moneta metallica.

L'erogazione della vincita avviene in modo automatico al concludersi della partita. Per attivare il pagamento della vincita è necessario che il giocatore, al termine della partita, prema il pulsante opportuno situato sulla plancia dei pulsanti, o in alternativa, non continui a giocare e lasci la macchina ferma per un piccolo lasso di tempo, in questo caso la macchina inizierà un conto alla rovescia al termine del quale la macchina eroga il premio corrispondente.

Il massimo importo che si può vincere al termine di ciascuna partita è pari a 100€.

In caso che i dispositivi di erogazione (HOPPER) contengano un importo insufficiente a garantire il pagamento di una eventuale vincita ottenibile nella partita successiva (massima vincita 100€) l'apparecchio visualizzerà un messaggio a video "AGGIUNGERE MONETE" impedendo l'accettazione di altre monete. In questa situazione occorre effettuare una delle due seguenti operazioni:

- REFILL degli HOPPER (indifferentemente da parte del gestore o dell'esercente) tramite apposita chiave di REFILL.
- Ricaricamento manuale degli HOPPER (da parte del gestore in quanto si presuppone una apertura della porta anteriore della macchina).

Al termine di una delle due sopracitate operazioni eventuali importi precedentemente inseriti vengono comunque mantenuti.

La macchina è dotata inoltre di un pulsante di TEST, situato all'interno del mobile e quindi accessibile solo ed esclusivamente dal gestore dell'apparecchio. Questo pulsante una volta premuto permette di accedere ai seguenti menu :

- AAMS
- SETUP
- SYSTEM
- RECORD
- TEST

Vedi DESCRIZIONE DEL MENU' PRINCIPALE DI SET-UP.
Nella macchina sono presenti tre contatori meccanici non azzerabili che riportano :

- i totali delle monete entrate nella macchina
- i totali delle monete uscite dalla macchina
- i totali delle monete entrate per l'eventuale REFILL degli HOPPER (1 scatto = 1 €).

Al fine di garantire l'integrità dei segnali tra i dispositivi interni di accettazione e pagamento (ACCETTATORE di MONETE e HOPPER) e la scheda elettronica di gioco, l' apparecchio KING DERBY monta periferiche che si interfacciano alla scheda madre mediante protocollo seriale CCTALK.
L'apparecchio è dotato inoltre di interfaccia seriale (DB9 femmina) per connessione e la trasmissione dei dati alla rete telematica.

Funzione dei pulsanti presenti sulla plancia dell'apparecchio

I pulsanti situati sulla plancia dell'apparecchio oltre a bloccare il relativo rullo relativo possono avere funzioni secondarie. I pulsanti saranno abilitati alla funzione assegnata solo nel momento in cui tale funzione sia contemplata dalla situazione di gioco e dalle regole previste.

- HELP : mostra le regole di gioco e le tabelle dei premi.
- EXIT : esce dal gioco secondario "RISCHIO".
- RESTO : consente di ritirare il denaro eccedente al costo della partita.
- INCASSA : consente di ritirare il premio vinto.
- RISCHIO : attiva il gioco secondario "RISCHIO".
- RED BET+ / BLACK BET+ : varia la quantità di punti giocati nel gioco secondario "RISCHIO"
- ALLARMI : abilita notifica gioco responsabile e imposta le soglie di tempo o denaro.
- POWER : consente di variare la quantità di punti da giocare durante le fasi di gioco.
- START : avvia la fase di gioco successiva.

PROMOZIONE DEL GIOCO RESPONSABILE

Metodi per la limitazione del gioco in tempo o in denaro

La soluzione adottata per la promozione del gioco responsabile, richiesto dal Decreto Interdirettoriale del 19 Settembre 2006 – Integrazioni alle Regole Tecniche relative agli apparecchi e congegni di cui all'articolo 110, comma 6°, del TULPS, prevede che il giocatore, dopo aver inserito l'importo necessario per effettuare almeno una partita possa definire un limite massimo di tempo di gioco od un limite massimo di importo da giocare. E' possibile definire tali limiti semplicemente premendo il pulsante STOP 4 dopo aver inserito denaro almeno pari al costo di una partita e prima di iniziare la stessa. A questo punto l'apparecchio visualizza sul monitor una piccola interfaccia grafica che permette l'impostazione dei limiti, il giocatore premendo i pulsanti STOP 1 e STOP 2 imposterà limiti di denaro, mentre invece premendo i pulsanti STOP 3 e STOP 4 imposterà limiti di tempo di gioco. Inoltre al temine della partita in corso, qualora precedentemente richiesto dalla rete telematica di AAMS, verranno mostrati gli eventuali messaggi e/o avvisi finalizzati alla promozione del gioco responsabile trasmessi dalla rete telematica di AAMS. Nel caso che venga "trasmesso" un avviso non si potranno inserire nuove monete od iniziare una nuova partita fino al termine della durata prevista per l'avviso stesso.

Visualizzazione di avvisi o messaggi

Al temine della partita, qualora precedentemente richiesto dalla rete telematica di AAMS, verranno mostrati gli eventuali messaggi o avvisi finalizzati alla promozione del gioco responsabile trasmessi dalla rete telematica di AAMS. Fino a che l'avviso non è stato correttamente visualizzato non è possibile iniziare una nuova partita.

DESCRIZIONE DEI MECCANISMI DI IMMODIFICABILITÀ E SICUREZZA

Tutti gli accorgimenti tecnici sono stati adottati al meglio delle attuali conoscenze tecniche, esperienza e buona fede al fine di garantire l'immodificabilità delle regole e dei principi di funzionamento del gioco, come previsto dalla legge, e il corretto e duraturo funzionamento dell'apparecchio.

Scheda di gioco

La scheda di gioco è costituita da una unità collegata ai dispositivi periferici attraverso un connettore.

La scheda di gioco provvede anche ad immagazzinare in memoria tutti i dati richiesti dall'articolo 7 del Decreto Interdirettoriale del 04 Dicembre 2003 – Regole Tecniche relative agli apparecchi e congegni di cui all'articolo 110, comma 6, del TULPS . In particolare :

1. In caso di manomissione anche solo tentata il funzionamento della scheda di gioco è bloccato, appare sul video la segnalazione ed i dispositivi di introduzione monete e pagamento sono disabilitati inoltre viene effettuata la registrazione del tentativo di manomissione.
2. In caso di rimozione della corrente elettrica l'unità è fatta in modo da conservare in opportuna memoria (NON VOLATILE) tutti i dati relativi alla scheda con particolare riguardo a quelli contenuti nell'articolo 7 del Decreto Interdirettoriale del 04 Dicembre 2003 – Regole Tecniche relative agli apparecchi e congegni di cui all'articolo 110, comma 6, del TULPS .
3. All'accensione vengono mostrati sullo schermo i dati relativi all'identificazione dell'apparecchio.
4. In ogni istante, mediante "richiesta dati" da parte del gestore rete, è possibile ottenere dalla macchina tutti i dati previsti dal protocollo di comunicazione AAMS :

   A. **CODEID** = Codice identificativo dell'apparecchio
   B. **CNTTOTIN** = Contatore progressivo del volume di euro introdotti, corrispondente alle partite giocate
   C. **CNTTOTOT** = Contatore progressivo del volume di euro restituiti sotto forma di vincita
   D. **CNTCL** = Contatore progressivo del numero di cicli complessivi effettuati
   E. **CNTIN** = Contatore progressivo del volume di euro introdotti, corrispondente alle partite giocate nel ciclo corrente.
   F. **CNTOT** = Contatore progressivo del volume di euro restituiti sotto forma di vincite nel ciclo corrente.
   G. **CNTNP** = Contatore del numero di partite del ciclo corrente.
   H. **EVNT** = Per ogni accensione, spegnimento o manomissione dell'apparecchio: data, ora, minuto ed identificazione dell'evento.
   I. Per ogni partita giocata:
      1. La data in formato "gg.mm.aa"
      2. La durata in secondi in formato "ss"
      3. L'importo di vincita assegnato nel formato "00000" in centesimi di EURO (da 00050 = 0.50€ ad un massimo di 10000 = 100.00€) in caso di vincita.

La scheda di gioco è fatta per stare strettamente connessa al connettore JAMMA (28 pin). In caso di rimozione della stessa dal connettore, fatta anche a macchina spenta, alla successiva accensione la macchina sarà disabilitata e segnalerà il tentativo di manomissione attraverso la visualizzazione del messaggio a video :

SCHEDA DISCONNESSA

Tali tentativi di manomissione possono essere temporanei o duraturi. In altre parole qualora si abbia un guasto della scheda e la si debba rimuovere, pur venendo ovviamente segnalato il tentativo di manomissione, questo sarà dovuto alla necessità di portare la scheda in riparazione ed un successivo reinserimento della stessa nel connettore (una volta riparata), porterà alla normale abilitazione e funzionamento a patto che il gestore inserisca la sua password di abilitazione.

Tentativi di manomissione HARDWARE della scheda portano al blocco della scheda ed alla relativa segnalazione del tentativo di manomissione. Il gioco rimarrà in questo stato di blocco fino all'intervento di manutenzione del

produttore.

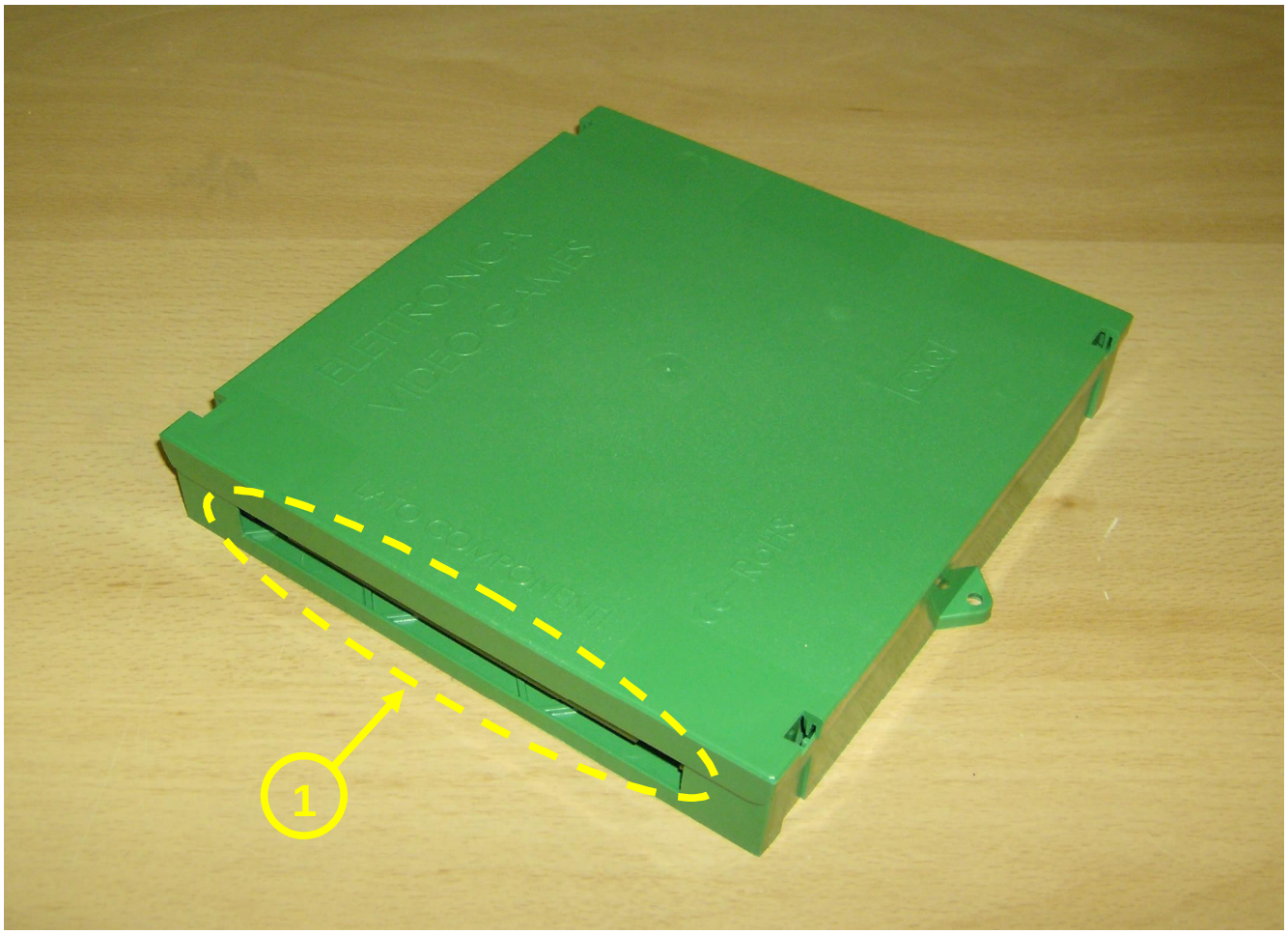
Il software memorizzato nella (MEMORIA EPROM) è crittografato in modo tale da impedire la modifica delle caratteristiche tecniche dell'apparecchio, delle modalità di funzionamento e di distribuzione delle vincite definite dalla legge. La memoria di programma (EPROM) e le memorie dei dati (FRAM) sono saldate direttamente sulla scheda di gioco. Altri chip possono essere protetti da etichette adesive antimanomissione che ne rendono evidente l'eventuale rimozione. Sono assenti dispositivi di tipo removibile. Inoltre tutte le memorie dati contenenti dati significativi di legge e di contabilità spiccia del gestore sono di tipo (NON VOLATILE FRAM). L'alimentazione dell'orologio e datario è garantita da una batteria al litio. Quanto detto sopra garantisce il mantenimento dei dati in caso di interruzione della corrente elettrica. In caso di interruzione della corrente elettrica il gioco automaticamente riprende esattamente da dove era rimasto . In altre parole se l'interruzione è avvenuta durante una qualsiasi fase del gioco (vedi capitolo Regole di gioco) il gioco riprende esattamente dal punto dove era rimasto. In caso di interruzione di corrente elettrica con importi ancora accreditati nel gioco, tali importi vengono comunque mantenuti.

Apparati di inserimento di erogazione delle monete

Sono stati adottati apparati di inserimento e di accettazione delle monete, prodotti da importanti e rinomati costruttori in conformità alle normative, dotati di un sistema di comunicazione a protocollo CCTALK. Tale sistema di comunicazione consente l'identificazione univoca delle periferiche collegate alla scheda di gioco quali dispositivi di accettazione ed erogazione monete. Inoltre consente alla scheda la verifica delle componenti di connessione a tali dispositivi poiché qualsiasi tipo di manomissione altererebbe l'integrità dei messaggi di protocollo circolanti sulle componenti di connessione stesse. In caso di identificazione di manomissioni o di sostituzioni dei dispositivi di inserimento ed erogazione monete, la scheda di gioco provvede alla disabilitazione degli apparati di introduzione ed erogazione monete visualizzando una schermata con un messaggio che notifica tale evento. Il ripristino dell' apparecchio al normale funzionamento può essere effettuato solo dal produttore della macchina, da un suo rivenditore autorizzato o da personale qualificato ed autorizzato. L'operazione di ripristino dell'apparecchio sarà effettuato previa l'autenticazione del soggetto che svolge tale manutenzione inserendo la propria password operatore o distributore. Una volta inserita la password il sistema assocerà in maniera automatica l'IDSOGG corrispondente, si accederà poi al menù "MANUTENZIONI" nel quale si deve selezionare il codice corrispondente all'intervento effettuato ed il numero seriale del pezzo eventualmente sostituito.

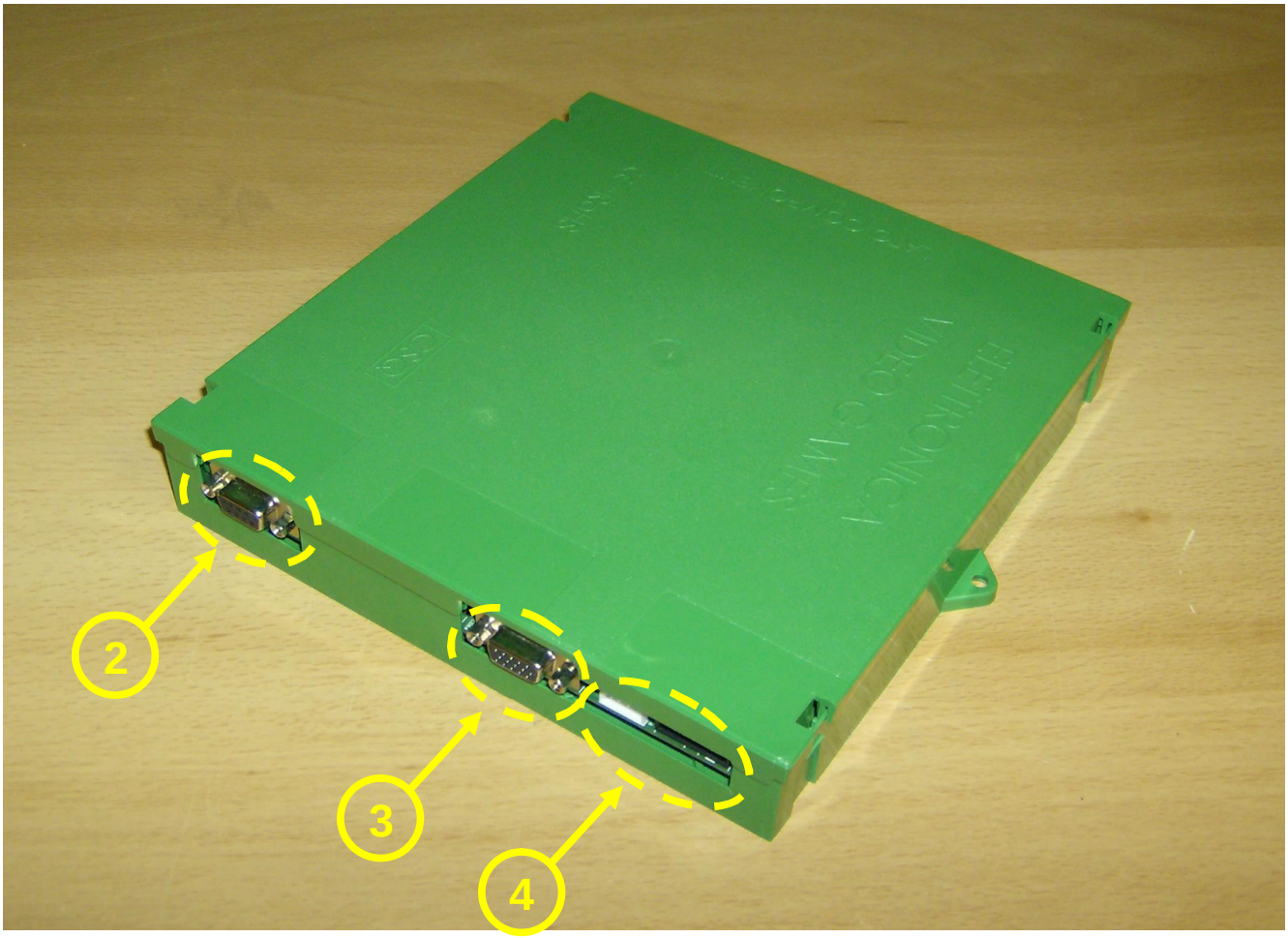
Contenitore della scheda di gioco

Al fine di garantire una maggiore sicurezza e rendere immodificabile il contenuto dei dispositivi destinati alla memorizzazione dei dati la scheda elettronica di gioco è stata racchiusa in un contenitore realizzato in materiale plastico, che la isola dell'esterno e che ne consente la connessione ai soli connettori necessari al funzionamento dell' apparecchio. Il contenitore è chiuso mediante incastri e sigillata da etichette adesive antimanomissione che rendono visibile l'apertura della stesso. L'apertura di questo contenitore comporta l' "apertura" di uno switch che rileva (anche ad apparecchio spento o non alimentato) la tentata manomissione. Per sbloccare la macchina da questo tipo di manomissione è necessario l'intervento diretto del produttore della scheda elettronica di gioco che procederà al controllo della stessa per verificare il corretto funzionamento ed eventuali manomissioni, e ad esito positivo, ne ripristina il normale funzionamento.



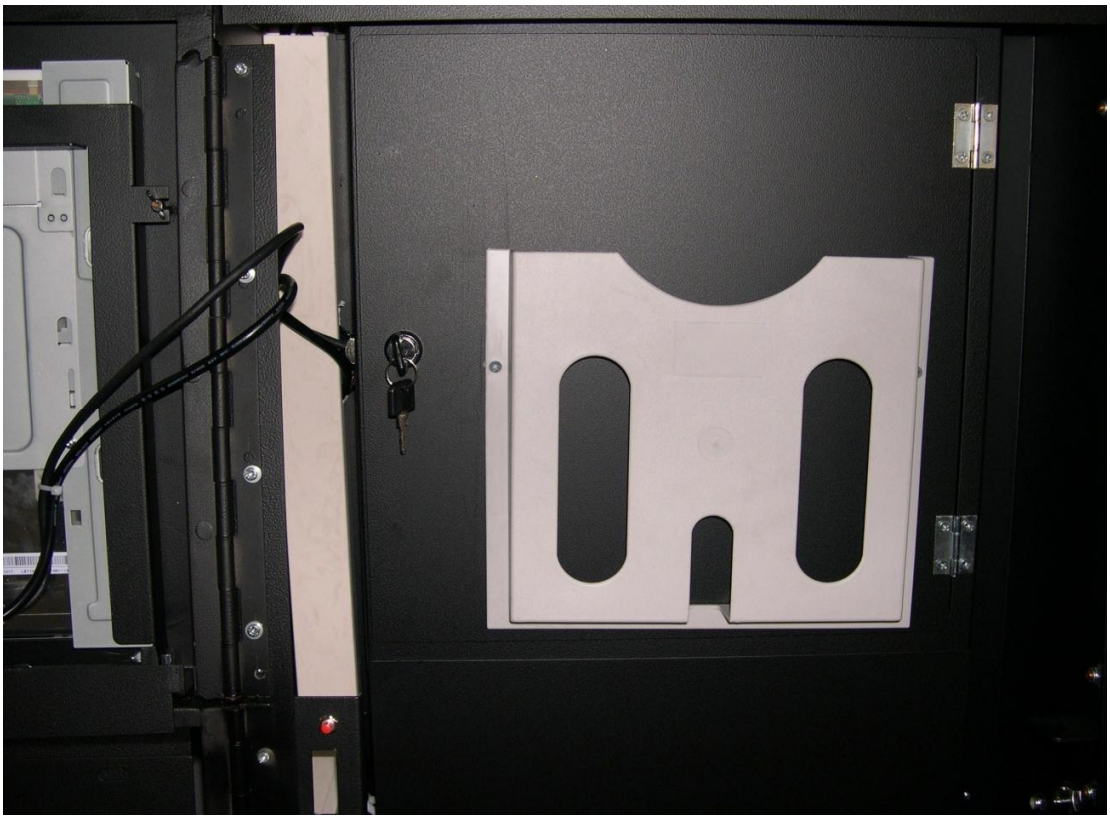
1) Connettore 28 pin JAMMA

2) Connessione alla rete telematica di AAMS con porta seriale RS232 - Connettore DB9 F
3) Connessione al monitor dell' apparecchio - Connettore DB15 H
4) Connettori per collegamento ai dispositivi CCTALK di accettazione ed erogazione delle monete



Copertura del contenitore della scheda di gioco

Come previsto dall'articolo 7 del Decreto Interdirettoriale del 19 Settembre 2006 – Integrazioni alle Regole Tecniche relative agli apparecchi e congegni di cui all'articolo 110, comma 6A, del TULPS l'apparecchio è dotato di una copertura che provvede ad isolare la scheda di gioco, il connettore Jamma 28 Pin che la collega ai dispositivi di I/O e la alimenta, dal resto della macchina. Tale copertura è dotata di un dispositivo che, una volta aperta la copertura, segnala alla scheda di gioco questo tipo di manomissione. Per ripristinare il corretto funzionamento ed eliminare quindi la manomissione pendente dall' apertura della copertura della scheda di gioco sarà necessario accedere al "SYSTEM MENU" ed inserire la password operatore o distributore e procedere con la registrazione della manutenzione.



L'apparecchio può essere dotato di copertura avente forma, colore e materiale differente da quello mostrato in figura, purché garantisca le medesima funzione sopra descritta.

DESCRIZIONE DEL MENU PRINCIPALE DI SET-UP

Premendo il pulsante “TEST”, situato all’interno del mobile si accede alla schermata del “Menù Principale” che presenta le seguenti voci :

Muoversi all’interno delle pagine del menù è semplice, basta premere i pulsanti situati sulla plancia del mobile corrispondenti alla funzione che si vuole attuare o alla pagina che si vuol visualizzare. Comunque ogni qual volta si voglia tornare indietro al menù o alla pagina precedente è sufficiente premere il pulsante START. Qui di seguito sono illustrati tutti i MENU’, i SOTTOMENU’ e le FUNZIONI disponibili.

Menù Principale

- AAMS (visualizza dati AAMS)
- SETUP (imposta hopper, gettoniera, separatore, ecc..)
- SYSTEM (registra e visualizza le manutenzioni, cambia password)
- RECORD (visualizza la contabilità dell’apparecchio)
- TEST (permette di provare il funzionamento della macchina)

AAMS Menù

Dal menù principale selezionando AAMS MENU si accede a questo menù che permette di visualizzare i dati AAMS quali :

- VEDI DATI AAMS (visualizza contatori AAMS)
- VEDI PARTITE (database partite)
- VEDI EVENTI (database eventi)
- VEDI MESSAGGI (messaggi per la promozione del gioco)

SETUP Menù

Dal menù principale selezionando SETUP MENU si accede a questo menù che permette di impostare il funzionamento dell' apparecchio fra cui i livelli degli erogatori (vedi fig.1), il volume di sistema, la modalità con cui dovranno funzionare gli hopper e configurare le uscite del separatore della gettoniera.

- SETTA HOPPER 1 (imposta erogatore 1 fig.1)
- SETTA HOPPER 2 (imposta erogatore 2 fig.1)
- VOLUME (imposta volume di sistema)
- DEMO MUSIC (abilita la musica in modalità demo)
- MODALITA' HOPPER (configura gli hopper)
- SET PATH (imposta le uscite del separatore)

SETTA HOPPER 1 / 2

Permette di impostare i livelli di funzionamento degli hopper fra cui

a) **LIVELLO ATTUALE** numero di pezzi presenti attualmente nell'erogatore
b) **LIVELLO INIZIALE** numero di pezzi immessi inizialmente
c) **LIVELLO SCORTA** livello di pezzi fin cui si riempie l'erogatore durante il normale funzionamento della macchina, l'eccedenza sarà deviato in cassa.
d) **SCARICO COMPLETO** attua lo scarico completo dell'erogatore
e) **SCARICO A LIV INIZIALE** attua lo scarico parziale dell' erogatore

MODALITA' HOPPER

CFG1. NORMAL HOPPER (MODO 1/2/3)
CFG2. MICRO HOPPER (MODO 1)
CFG3. DISCRIMINATOR HOPPER (MODO 1/2/3)
CFG4. COMBI HOPPER (MODO 1, configurazione automatica)

In funzione dei tipi di dispositivi installati l'operatore seleziona la configurazione (CFG) ed il modo (MODO) appropriati.
Esiste la possibilità di collegare alla linea CCTALK tre hopper contemporaneamente, (Hopper1 indirizzo 3), (Hopper2 indirizzo 4), (Hopper3 indirizzo 5 solo MICRO HOPPER).
Il MICRO HOPPER è usato solamente per dare il resto di 50 cent nel caso in cui il giocatore inserisce una singola moneta di 50 cent oppure 1,50 Euro, e successivamente chiede il resto.
La configurazione CFG4 è automatica, quando è presente l'hopper COMBI, l'unica configurazione possibile è:
MODO 1 : HOPPER1 (50 CENT - NORMAL HOPPER)
HOPPER2 (1EURO / 2 EURO – COMBI HOPPER)

SET PATH

A seconda della configurazione degli hopper è necessario utilizzare un separatore di monete adeguato.
TIPO di SEPARATORE : 3 VIE/ 4 VIE/ 5 VIE

3 VIE	RANGE	VALORI DEFAULT PATH HOPPER	VALORI DEFAULT PATH CASSA	
2 EURO	PATH 1/2/3	PATH 1	PATH 1	
1 EURO	PATH 1/2/3	PATH 3	PATH 1	
50 CENT	PATH 1/2/3	PATH 2	PATH 1	(se presente)
4 VIE	**RANGE**	**VALORI DEFAULT PATH HOPPER**	**VALORI DEFAULT PATH CASSA**	
2 EURO	PATH 1/2/3/4	PATH 1	PATH 1	
1 EURO	PATH 1/2/3/4	PATH 3	PATH 1	
50 CENT	PATH 1/2/3/4	PATH 2	PATH 1	(se presente)
5 VIE	**RANGE**	**VALORI DEFAULT PATH HOPPER**	**VALORI DEFAULT PATH CASSA**	
2 EURO	PATH 1/2/3/4/5	PATH 1	PATH 1	
1 EURO	PATH 1/2/3/4/5	PATH 3	PATH 1	
50 CENT	PATH 1/2/3/4/5	PATH 2	PATH 1	(se presente)

System Menù

Dal menù principale selezionando la voce SYSTEM MENU viene visualizzata la schermata di inserimento password.

Una volta inserita si accede al SYSTEM menù che si presenta così come di seguito :

- CAMBIA PASSWORD (modifica la password)
- MANUTENZIONE (registrazione di manutenzioni effettuate, ripristino manomissioni)
- VEDI MANUTENZIONE (vedi storico delle manutenzioni)

Record Menù

Dal menù principale premendo il pulsante STOP 4 si accede al record menù che permette di visualizzare e azzerare la pagina riassuntiva delle entrate e delle uscite parziali relative all'ultimo periodo di funzionamento (a partire dall'azzeramento precedente), e di configurare suono e modalità di gioco. Il menù si presenta così :

- CONTABILITA' (gestione della contabilità parziale)
- CASSA (gestione della contabilità del cassetto)
- BET RECORD (statistiche dei pagamenti)
- ULTIMA MANO (visualizza le ultime schermate di gioco)

REGOLE DI GIOCO

Il gioco non riproduce (neanche in minima parte) il gioco del Poker o le sue regole.
Il gioco che si basa sull'intrattenimento del giocatore (come previsto dalla legge 289 così come modificata dalla legge 326 e 266) si svolge attraverso l'esecuzione di una partita del costo pari ad 1€ (*possibilità di inserimento di 0,50€ escludibile, 1€ e 2€ con diritto di recesso sull'importo eccedente il costo della singola partita o, se impostato, con diritto di recesso su importo inferiore al costo della singola partita 0,50€).*
La durata della partita non può essere inferiore a 4 secondi, e può prolungarsi per un tempo massimo di circa 320 secondi, una trascorso tale tempo la partita verrà terminata automaticamente erogando la vincita corrispondente ai "PUNTI DELLA PARTITA" accumulati fino a quel momento.
Lo scopo del gioco è riuscire ad ottenere una delle combinazioni vincenti oppure entrare nelle fasi di gioco bonus più avanti descritte.
Inserendo l'importo corrispondente al costo della partita (1 €), prima di iniziare a giocare, il giocatore può, come previsto dall'articolo 22 della legge 27 dicembre 2002 n. 289, comma 6 così come modificato dalla legge 326 del 24/11/2003 e dall'articolo 1 comma 525 della legge 23 dicembre 2005 n. 266, decidere se imporre un limite di tempo di gioco oppure un limite di denaro giocabile nella macchina. Queste due operazioni vengono effettuate accedendo al menù di impostazione dei limiti di gioco attraverso la pressione del pulsante STOP3 e successivamente utilizzando i tasti STOP1/STOP2 (limite di importo da giocare) o STOP3/STOP4 (tempo massimo di utilizzo).
L' intrattenimento del giocatore è ottenuto attraverso il coinvolgimento dello stesso nella dinamica di gioco il quale effettuando delle scelte cercherà di ottenere una vincita (espressa in punti) al termine delle singole fasi di gioco. Poiché la massima vincita per legge non può eccedere il limite di 100 €, nel caso in cui una vincita estratta fornisse un valore di punti che sommati a quelli presenti in "PUNTI DELLA PARTITA" supera il valore di 10.000, il valore dei "PUNTI DELLA PARTITA" viene limitato a 10.000 punti e successivamente l'apparecchio eroga automaticamente la corrispondente vincita di 100 €. Nessun punteggio residuo o fase bonus viene trasmessa a partite successive.

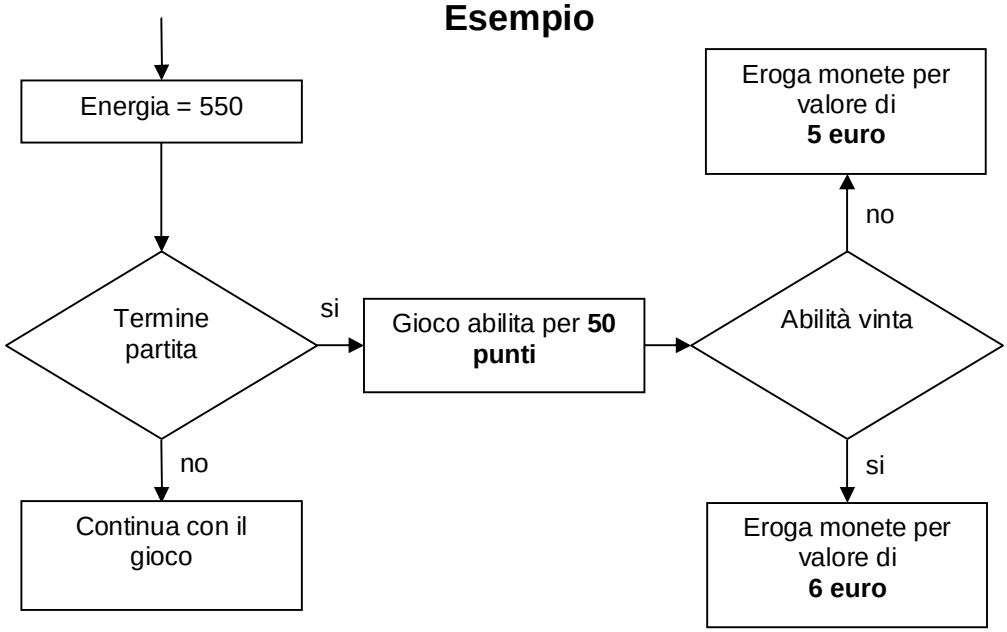
Inizio della partita

La partita ha inizio quando il giocatore preme il pulsante START o il pulsante STOP 5 per modificare la quantità di punti giocati nella successiva fase di gioco. La scelta della quantità di punti che saranno giocati nella successiva fase di gioco potrà variare fra i valori 25, 50, 100, 200 tenendo conto che la macchina consentirà la scelta di 200 punti solo nel caso in cui il giocatore stia rigiocando punti vinti precedentemente. Tale scelta dovrà essere effettuata entro tre secondi dall'inizio della partita stessa, altrimenti il gioco passerà automaticamente alla fase successiva con il valore del "POWER" presente in quel momento. All'inizio della partita viene suggerito al giocatore il "POWER" utilizzato durante la partita precedente, valore che può essere modificato come descritto sopra. Per passare alla successiva fase di gioco il giocatore deve premere il pulsante START oppure attendere tre secondi. Al termine di ogni fase di gioco, sempre attraverso la pressione del pulsante STOP5, sarà altrettanto possibile variare la quantità di punti da giocarsi nella fase successiva. La variazione dei punti giocati nelle singole fasi di gioco, POWER, farà variare in alcuni casi il punteggio assegnato alle combinazioni vincenti, in altri casi farà variare il numero delle possibili linee vincenti (si legga a riguardo " Linee di vincita " e " Tabella delle combinazioni vincenti ").

Svolgimento della partita

Premendo il pulsante START la macchina effettuerà lo " SPIN ", visualizzando sulle linee di gioco i simboli estratti. Al termine dello " SPIN " la macchina controllerà se sulle linee di gioco sono state effettuate combinazioni vincenti (successivamente descritte) o se sono stati estratti dei simboli "BONUS" che permettono di entrare nelle fasi di gioco denominate "BONUS GAME" (successivamente descritte). Al termine dello " SPIN " in caso di vincita o in caso di punti accumulati precedentemente, il giocatore può decidere di continuare a giocare premendo il nuovamente il pulsante START, oppure terminare il gioco premendo il pulsante STOP 2 o attendendo 10 secondi senza fare nessuna operazione. In questo caso la macchina erogherà in monete metalliche il valore corrispondente ai punti accumulati (conversione : 100 punti = 1 €) e nel caso in cui l'energia non sia multipla di 100 allora i punti appartenenti all'ultima centinaia saranno arrotondati per eccesso o per difetto mediante una prova di abilità volta ad arrotondare la vincita ai 100 punti superiori od inferiori.

Esempio



Poiché la massima vincita per legge non può eccedere il limite di 100 €, il gioco KING DERBY è stato progettato in modo da non ottenere più di 10.000 punti per partita (equivalenti a 100 €).

Fine della partita

Una volta che il giocatore ha svolto tutte le fasi della partita senza ottenere alcuna vincita, oppure abbia esaurito l' energia accumulata da vincite precedenti, oppure abbia incassato la vincita effettuata, nell'apposita area destinata alla visualizzazione dei messaggi di gioco compare il messaggio "PARTI" se il credito è diverso da 0 oppure il messaggio "GIOCA" se il credito è uguale 0, questo indica al giocatore che la partita è terminata e l'apparecchio è pronto ad iniziarne una nuova.

Combinazioni e Simboli Speciali

GIOCO SECONDARIO "RISCHIO"

Se durante lo svolgimento del gioco principale il giocatore accumula una quantità di punti almeno pari a 1000 allora, attraverso la pressione del pulsante STOP 3, avrà la possibilità di attivare il gioco secondario "RISCHIO".

Il gioco secondario, a tutti gli effetti un "double up", consiste in una gara testa a testa di due cavalli da corsa. Il giocatore inizialmente dovrà scegliere attraverso la pressione del pulsante STOP3 o STOP4 la quantità di punti da scommettere su uno dei due cavalli proposti a video. Premendo il pulsante START la corsa avrà inizio. I cavalli correndo percorreranno un tracciato rettilineo fino al raggiungimento del traguardo. A questo punto il giocatore vincerà il doppio dei punti se il cavallo su cui ha puntato taglierà il traguardo per primo, altrimenti li perderà.

Il gioco secondario prosegue senza soluzione di continuità e sarà il giocatore stesso a decidere quando tornare al gioco principale mediante la pressione del pulsante STOP1, comunque terminerà automaticamente con la fine della partita per raggiungimento del limite massimo di vincita o per esaurimento dei punti della partita. Attenzione il sistema permetterà una puntata tale da non superare in qualsiasi caso la massima vincita consentita di 10000 punti = 100 €

BONUS GAME " CAVALLI DA CORSA "

Se al termine dello spin vengono estratti sui rulli di gioco dai 3 ai 5 simboli "BONUS" si attiva la fase di gioco "CAVALLI DA CORSA"

Il gioco bonus consiste in una gara di cavalli da corsa. Il giocatore inizialmente dovrà scegliere attraverso la pressione del pulsante START uno dei sei cavalli proposti a video. A questo punto la corsa avrà inizio. I cavalli correndo percorreranno un tracciato rettilineo fino al raggiungimento del traguardo. A questo punto, in riferimento alla tabella piazzamenti visibile a video, il giocatore vincerà un premio a seconda della posizione raggiunta dal cavallo scelto. Attenzione il sistema assegnerà un numero di punti tale da non superare in qualsiasi caso la massima vincita consentita di 10000 punti = 100 €
Al termine di questa fase di gioco il sistema tornerà al gioco principale ed i punti vinti durante lo svolgimento del "BONUS GAME" saranno sommati agli eventuali punti accumulati precedentemente.

SIMBOLO SPECIALE " WILD "

Il simbolo speciale "WILD" sostituisce qualsiasi simbolo di gioco, tranne il simbolo "BONUS GAME", al fine di ottenere la migliore combinazione vincente.

oppure oppure

Durante il normale gioco, ovvero giocando una partita o parte di essa, il simbolo sarà valido solo per lo spin appena concluso. Se invece il giocatore sta rigiocando punti vinti precedentemente, ovvero punti della partita, allora il simbolo sarà bloccato automaticamente e rimarrà valido per il successivo spin nel caso in cui il power sia impostato a 50 o 100, sarà invece bloccato automaticamente e rimarrà valido per i successivi due spin nel caso i in cui il power sia impostato a 200. Nel momento in cui il giocatore varia il power e prosegue il gioco effettuando uno spin allora tutti i simboli "WILD" bloccati verranno persi.

Linee di vincita

Almeno 3 simboli uguali adiacenti sulla stessa linea a da sinistra verso destra. Le linee di vincita variano in funzione della quantità di punti utilizzati nella fase di gioco ed indicati nell' apposita area denominata "POWER"

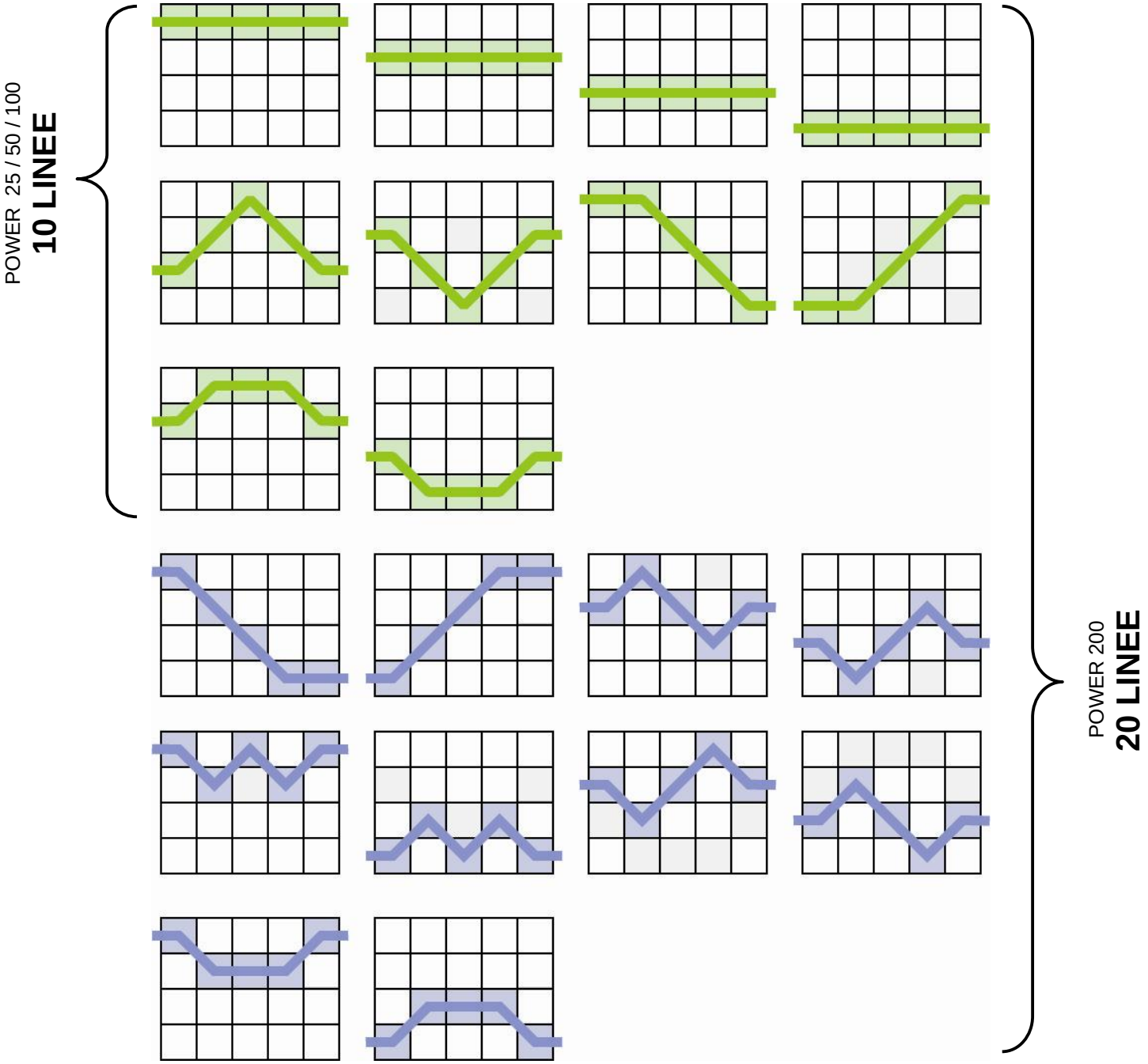


Tabella delle combinazioni vincenti

Simboli	power 25	power 50	power 100	power 200
3 x	250	500	1000	1000
3 x	200	400	800	800
3 x	125	250	500	500
3 x	100	200	400	400
3 x	75	150	300	300
3 x	50	100	200	200
3 x	50	100	200	200
3 x	25	50	100	100
3 x	25	50	100	100

Simboli	power 25	power 50	power 100	power 200
4 x	1250	2500	5000	5000
4 x	625	1250	2500	2500
4 x	500	1000	2000	2000
4 x	250	500	1000	1000
4 x	125	250	500	500
4 x	75	150	300	300
4 x	75	150	300	300
4 x	50	100	200	200
4 x	50	100	200	200

Simboli	power 25	power 50	power 100	power 200
5 x	2000	4000	8000	8000
5 x	1250	2500	5000	5000
5 x	1000	2000	4000	4000
5 x	750	1500	3000	3000
5 x	500	1000	2000	2000
5 x	375	750	1500	1500
5 x	375	750	1500	1500
5 x	250	500	1000	1000
5 x	250	500	1000	1000

CARATTERISTICHE ESTERIORI DELL' APPAERCCHIO

MOBILE " Genesis 2008 " – GMP ELECTRONICS

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**496 cm**
	Altezza	**=**	**1815 cm**
	Profondità	**=**	**445 cm**

LISTA DEI COMPONENTI NON SENSIBILI PREVISTI

MOBILE " Double Dream " – GMP ELECTRONICS

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 mm**
	Altezza	**=**	**1920 mm**
	Profondità	**=**	**440 mm**

ELEMENTI OPZIONALI DI FORNITURA:

PORTA BLINDATA: possibilità di inserire blindatura su sportello hopper e su sportello cassa. Variazione peso da 81 Kg a 100 Kg.

PROFILI FLASH SLOT: ANCHE SENZA CAVE LUMINOSE

UFO

PUO' INOLTRE AVERE:

- COLORAZIONE PLANCIA COLORE GRIGIO, NERO O CROMATO

MOBILE " Flash Slot " – ACME s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**510 mm**
	Altezza	**=**	**1870 mm**
	Profondità	**=**	**400 mm**

ELEMENTI OPZIONALI DI FORNITURA:

LOGO VASCHETTA: PUO' AVERE IN ALTERNATIVA LA SCRITTA"ACME CONSTRUCTIONS"

COPERTURA BLINDATA CASSETTO MONETE COMPRENSIVA DI RINFORZO PER SPORTELLO APERTURA

SENZA POGGIAPIEDI

TASCA PDA

UFO

PUO' INOLTRE AVERE:

- COLORAZIONE PLANCIA COLORE GRIGIO , NERO O CROMATO
- CUPOLINO SENZA LUCI (E QUINDI SENZA FORATURA X LUCI)
- BLINDATURA SU SPORTELLO CASSETTO MONETE

MOBILE " LCD Slot " – ACME s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**445 mm**
	Altezza	**=**	**1750 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Casinò " – BALDAZZI

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**496 mm**
	Altezza	**=**	**1815 mm**
	Profondità	**=**	**445 mm**

MOBILE " Las Vegas Compact " – BALDAZZI

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1950 mm**
	Profondità	**=**	**405 mm**

MOBILE " SK 3 " – BDM s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1820 mm**
	Profondità	**=**	**540 mm**

MOBILE " SK 4" – BDM s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1820 mm**
	Profondità	**=**	**450 mm**

MOBILE " New Bell " – BELL ELECTRONIC

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1730 mm**
	Profondità	**=**	**520 mm**

MOBILE " Bell Double " – BELL ELECTRONIC

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1730 mm**
	Profondità	**=**	**520 mm**

MOBILE " Prestige " – CRISTALTEC

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1950 mm**
	Profondità	**=**	**470 mm**

MOBILE " Apollo " – EMPORIO GAMES s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1820 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Circus " – EMPORIO GAMES s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 mm**
	Altezza	**=**	**1840 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Circus Band" – EMPORIO GAMES s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 mm**
	Altezza	**=**	**1200 mm**
	Profondità	**=**	**500 mm**

MOBILE " Circus Maxi 19 " – EMPORIO GAMES s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 mm**
	Altezza	**=**	**1840 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Evolution " – EUROSTAR

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**550 mm**
	Altezza	**=**	**1800 mm**
	Profondità	**=**	**480 mm**

MOBILE " Full Metal " – EUROSTAR

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**450 mm**
	Altezza	**=**	**1840 mm**
	Profondità	**=**	**460 mm**

MOBILE " Regal " – EUROSTAR

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 mm**
	Altezza	**=**	**1860 mm**
	Profondità	**=**	**510 mm**

MOBILE " Slim Line " – EUROSTAR

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1800 mm**
	Profondità	**=**	**430 mm**

MOBILE " Maya Eclipse " – FAVOLA s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 mm**
	Altezza	**=**	**1895 mm**
	Profondità	**=**	**490 mm**

MOBILE " Maya Eva " – FAVOLA s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**480 mm**
	Altezza	**=**	**1850 mm**
	Profondità	**=**	**500 mm**

MOBILE " Casinò " – GIEFFE

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1950 mm**
	Profondità	**=**	**440 mm**

MOBILE " Chamaleon " – GIEFFE

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1840 mm**
	Profondità	**=**	**460 mm**

MOBILE " Matador " – GIEFFE

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**480 mm**
	Altezza	**=**	**1910 mm**
	Profondità	**=**	**440 mm**

MOBILE " Next " – GL INTRATTENIMENTI s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**450 mm**
	Altezza	**=**	**1900 mm**
	Profondità	**=**	**430 mm**

MOBILE " The Mask" – GL INTRATTENIMENTI s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**445 mm**
	Altezza	**=**	**1750 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Missus M1 19" " – GTA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**510 mm**
	Altezza	**=**	**1850 mm**
	Profondità	**=**	**450 mm**

MOBILE " M3 Single " – GTA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**850 mm**
	Altezza	**=**	**1974 mm**
	Profondità	**=**	**618 mm**

MOBILE " M4 19" " – GTA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**503 mm**
	Altezza	**=**	**1906 mm**
	Profondità	**=**	**635 mm**

MOBILE " TFT Line 2 " – GTA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**450 mm**
	Altezza	**=**	**1800 mm**
	Profondità	**=**	**460 mm**

MOBILE " Sky Slot " – HIGHLIGHT OF THE GAME s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1800 mm**
	Profondità	**=**	**550 mm**

MOBILE " Sky Slot Twin " – HIGHLIGHT OF THE GAME s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1870 mm**
	Profondità	**=**	**480 mm**

MOBILE " Slot Box " – HIGHLIGHT OF THE GAME s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1840 mm**
	Profondità	**=**	**570 mm**

MOBILE " Sky Premium " – HIGHLIGHT OF THE GAME s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 mm**
	Altezza	**=**	**1800 mm**
	Profondità	**=**	**470 mm**

MOBILE " Smart Box " – HIGHLIGHT OF THE GAME s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**475 mm**
	Altezza	**=**	**670 mm**
	Profondità	**=**	**385 mm**

MOBILE " One Light 19" – IDEAT s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**800 mm**
	Altezza	**=**	**1950 mm**
	Profondità	**=**	**500 mm**

MOBILE " Mael 501 " – ITALGIOCHI 2001

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1700 mm**
	Profondità	**=**	**470 mm**

MOBILE " Sirene" – IVG s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**450 mm**
	Altezza	**=**	**1800 mm**
	Profondità	**=**	**370 mm**

MOBILE " Double VLT " – JOLLY GAMES ITALIA SRL

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1980 mm**
	Profondità	**=**	**440 mm**

MOBILE " Mistery 19 " – L.B.N.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**496 cm**
	Altezza	**=**	**1815 cm**
	Profondità	**=**	**445 cm**

MOBILE " King Sing " – L.B.N.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 cm**
	Altezza	**=**	**1950 cm**
	Profondità	**=**	**455 cm**

MOBILE “ LGDP ” – LOMBARDA GIOCHI

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1800 mm**
	Profondità	**=**	**600 mm**

MOBILE " One " – LUKAS GAME

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**600 mm**
	Altezza	**=**	**1750 mm**
	Profondità	**=**	**500 mm**

MOBILE " TFT " – LUKAS GAME

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1820 mm**
	Profondità	**=**	**430 mm**

MOBILE " 350 " – MAGIC DREAM s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1793 mm**
	Profondità	**=**	**359 mm**

MOBILE " Star " – MACK 3 soc. coop.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1230 mm**
	Profondità	**=**	**560 mm**

MOBILE " Star Slim " – MACK 3 soc. coop.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1230 mm**
	Profondità	**=**	**360 mm**

MOBILE " Marim LINE " – MARIM s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**540 mm**
	Altezza	**=**	**2330 mm**
	Profondità	**=**	**530 mm**

MOBILE " Marim N/C " – MARIM s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1780 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Marim Casino' 19 " – MARIM s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1870 mm**
	Profondità	**=**	**480 mm**

MOBILE " F 50 " – MARPRO

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**465 mm**
	Altezza	**=**	**1850 mm**
	Profondità	**=**	**495 mm**

3

MOBILE " Cashlilliput " – MICROHARD

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**400 mm**
	Altezza	**=**	**450 mm**
	Profondità	**=**	**320 mm**

ELEMENTI OPZIONALI DI FORNITURA

VARIANTI ANTA

ANTA CON LUNETTA ALTERNATIVA

VARIANTI COLORAZIONE

COLORAZIONE PLANCIA :
COLORE NERO O CROMATO

MOBILE " Roby " – MICROHARD

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1730 mm**
	Profondità	**=**	**520 mm**

MOBILE " New Slot " – MONDO GIOCHI

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**440 mm**
	Altezza	**=**	**1750 mm**
	Profondità	**=**	**400 mm**

MOBILE " Slot Prontoscheda " – MONDO GIOCHI

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**465 mm**
	Altezza	**=**	**1830 mm**
	Profondità	**=**	**430 mm**

MOBILE " Le Roi " – NEGRO

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**480 mm**
	Altezza	**=**	**1895 mm**
	Profondità	**=**	**490 mm**

MOBILE “ Atlantic LCD 17 ” – PALESE GROUP

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1890 mm**
	Profondità	**=**	**430 mm**

MOBILE " Atlantic Classic 19B VR " – PALESE GROUP

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1870 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Atlantic Classic 19 Double CR " – PALESE GROUP

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1920 mm**
	Profondità	**=**	**430 mm**

MOBILE “ Atlantic Leo CR ” – PALESE GROUP

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1920 mm**
	Profondità	**=**	**440 mm**

MOBILE " Earth " – PLAYMATIC

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1920 mm**
	Profondità	**=**	**430 mm**

MOBILE " Mini " – SANREMO GAMES

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**510 mm**
	Altezza	**=**	**1710 mm**
	Profondità	**=**	**480 mm**

MOBILE " Ares " – SOGEMA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**600 mm**
	Altezza	**=**	**1600 mm**
	Profondità	**=**	**840 mm**

MOBILE " Lotus " – SOGEMA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**550 mm**
	Altezza	**=**	**1940 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Modus " – SOGEMA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**520 mm**
	Altezza	**=**	**2060 mm**
	Profondità	**=**	**540 mm**

MOBILE " Otis " – SOGEMA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1700 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Venus " – SOGEMA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1780 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Stealth One " – SOMEC s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**496 mm**
	Altezza	**=**	**1815 mm**
	Profondità	**=**	**445 mm**

MOBILE " Charleston " – T&T INTERNATIONAL

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 mm**
	Altezza	**=**	**1850 mm**
	Profondità	**=**	**450 mm**

ELEMENTI OPZIONALI DI FORNITURA

Testata 1

Testata 2

MOBILE " Elektrs " – T&T INTERNATIONAL

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**490 mm**
	Altezza	**=**	**1855 mm**
	Profondità	**=**	**450 mm**

MOBILE " Sissi " – VIDEOSTAR di G&G s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1820 mm**
	Profondità	**=**	**430 mm**

MOBILE " Uranus " – VIDEOSTAR di G&G s.r.l.

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**510 mm**
	Altezza	**=**	**2000 mm**
	Profondità	**=**	**510 mm**

VARIANTI

ANTA VERNICIATA :
CROMATA O COLOR BIANCO

MOBILE " Brabha 1 " – VIVA

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**470 mm**
	Altezza	**=**	**1850 mm**
	Profondità	**=**	**420 mm**

MOBILE " Jack " – WINTEK

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**400 mm**
	Altezza	**=**	**700 mm**
	Profondità	**=**	**450 mm**

MOBILE " Joker " – WINTEK

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**700 mm**
	Altezza	**=**	**1200 mm**
	Profondità	**=**	**600 mm**

MOBILE " Prince " – WINTEK

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1870 mm**
	Profondità	**=**	**470 mm**

MOBILE " Queen " – WINTEK

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**500 mm**
	Altezza	**=**	**1950 mm**
	Profondità	**=**	**470 mm**

ELEMENTI OPZINOALI DI FORNITURA

Al presente mobile Casinò può essere, a richiesta del cliente, inserita una cupola superiore, che non ha nessuna interazione ne con la scheda di gioco ne con le periferiche del mobile
Il mobile Casinò, in tutte e due le versioni, può avere, sempre a fini puramente estetici, la cromatura della parte frontale, ove è alloggiata la pulsantiera ed il frontale del monitor. Anche in questo caso la modica non comporta nessuna interazione ne con la scheda di gioco ne con le periferiche abbinate a quest'ultima. Al presente mobile Casinò può essere, a richiesta del cliente, montata la pulsantiera alternativa indicata in figura sottostante, con le stesse funzionalità della pulsantiera originale, con differenze puramente estetiche.

MOBILE " Casinò " – X-TEK

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1780 mm**
	Profondità	**=**	**400 mm**

MOBILE " Diamante " – X-TEK

Dimensioni del mobile :	**Larghezza**	**=**	**460 mm**
	Altezza	**=**	**1920 mm**
	Profondità	**=**	**440 mm**

LISTA DEGLI ELEMENTI COMPATIBILI PREVISTI

Dispositivi di alimentazione dell' apparecchio

I dispositivi dovranno essere delle caratteristiche sotto elencate :

- ingresso —— 220 VAC
- uscita —— + 5 VDC a 15 A
- uscita —— +12 VDC a 4 A
- uscita —— +24 VDC a 4 A

Dispositivi di accettazione monete (gettoniere)

N°	Produttore	Modello e Caratteristiche
1	Comestero	RM5 / LEONARDO con STOP / RM5 HD
2	Azkoyen	Modular 6S / Modular D2S
3	Alberici	AL06V / AL55V / AL66V / AL66V stop 50 / AVANT 4L / AVANT MH
4	Money Controls	SR3 / SR3i / SR5i
5	NRI	**G-13 MFT**
6	Alex A-ZETA	S10 ccTalk
7	Paytech	S10 ccTalk

Dispositivi di erogazione monete (hopper)

N°	Produttore	Modello e Caratteristiche
1	Suzo	Cube Hopper MKII / DUO Hopper
2	Azkoyen	Rode U / **Rode U-II** / DISCRIMINATOR
3	Alberici	CD Midi / Micro Hopper
4	Asahi Seiko	SA-595 / SCH-700
5	Money Controls	SBB / MKII / SCH3 COMBI
6	NRI	Blue Hopper / Currenza H2
7	Himecs	Mini Hopper
8	Paytech	HOPPER F1PRO-1012 / F1PRO-1024

Dispositivi di visualizzazione (monitor)

N°	Produttore	Modello e Caratteristiche
1	**BLUE H**	**LCD 19 GI/P1901-SS**
2	BLUE H	LCD 17 GI/P1701-SS
3	Hyundai	LCD 0.F. 19" 19XI/19GI (HY-19 RA-FI)
4	Hyundai	LCD 0.F.17" 17XI/17GI (HY-17 RA-FI)
5	Cristaltec	LCD/19 O.F. mod. LCD/190.F
6	Cristaltec	LCD/17 O.F. mod. LCD/170.F
7	Dynatrong	LCD 19" MD19 O/F (Change Italia)
8	Dynatrong	LCD 17" MD17 O/F (Change Italia)
9	AOC	LCD 19" mod 197SA (WT19LE-World Trade)
10	AOC	LCD 17" mod 177SA (WT17LE-World Trade)

11	Intervideo	LCD 19” art. IVG19
12	Intervideo	LCD 17” art. IVG17
13	IVG	LCD 19” art. IVG19
14	IVG	LCD 17” art. IVG17
15	QBell	LCD 19” QB.19F-4LVG (I.D.C.)
16	QBell	LCD 17” QB.17F-4LVG (I.D.C.)

I monitor compatibili con l’apparecchio di gioco sono dispositivi utilizzati esclusivamente alla visualizzazione delle immagini di gioco generate dalla scheda elettronica principale. L’elettronica che gestisce il monitor non prevede nessun’ altra funzione fatta eccezione per le regolazioni delle immagini (geometria, colore, luminosità, contrato) visualizzate.

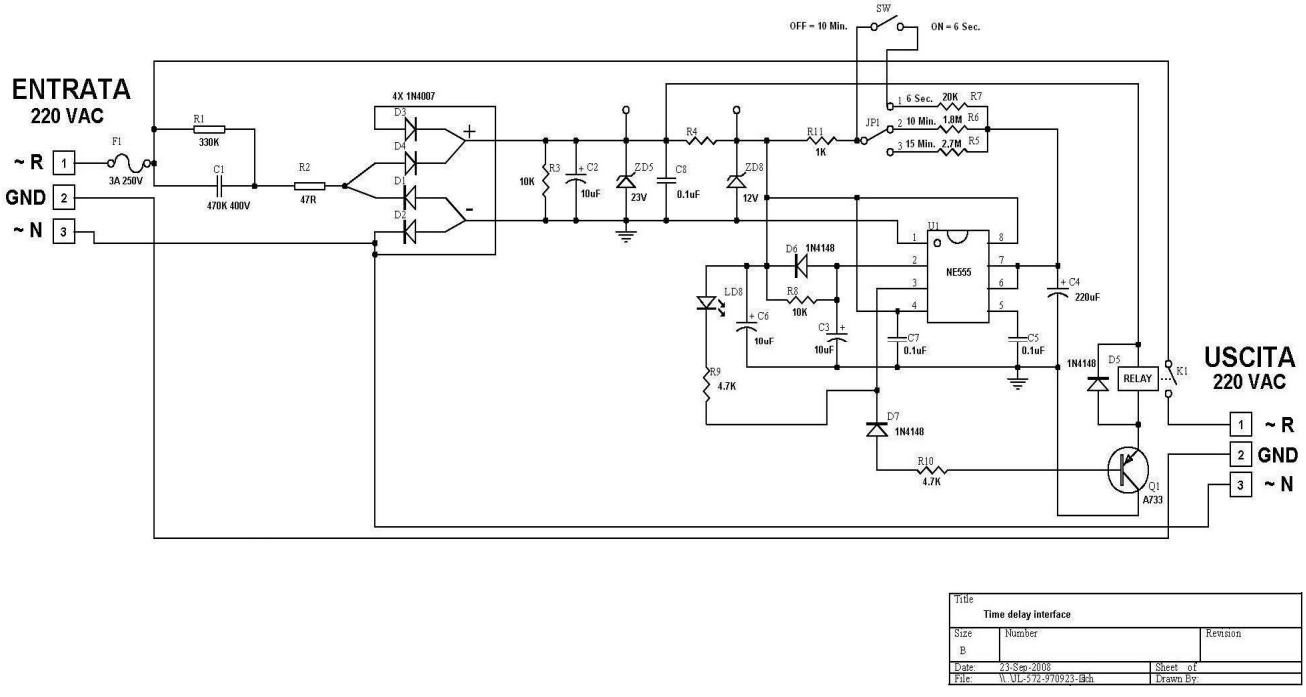
LISTA DEI COMPONENTI OPZIONALI

1. Componente opzionale TIME DELAY o TEMPORIZZATORE IN INGRESSO

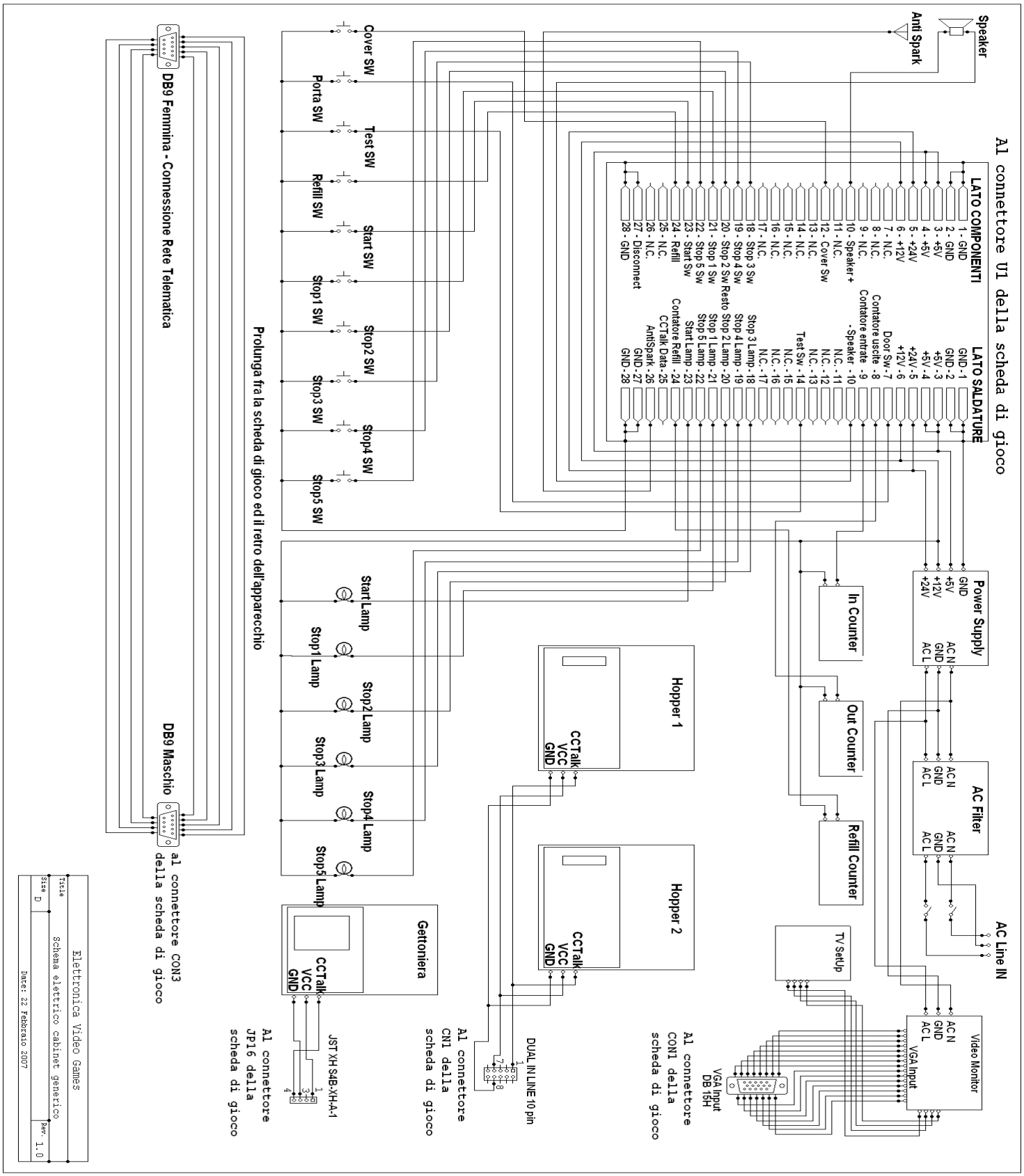
In aggiunta è possibile installare nell’ apparecchio il dispositivo Time Delay, ovvero un dispositivo che ritarda la fornitura della tensione di ingresso all’alimentatore dell’apparecchio di un certo tempo. Il tempo di ritardo può essere fisso o variabile a seconda del modello di temporizzatore utilizzato. Questo dispositivo permette di preservare l’integrità e l’affidabilità di tutti i dispositivi che compongono l’ apparecchio (interruttore principale, alimentatore, scheda elettronica di gioco, gettoniera , hopper) che sono alimentati a bassa tensione (5V, 12V, 24V).

Il dispositivo è dotato di fusibile di protezione per I = 3A

Di seguito è riportato lo schema elettrico del dispositivo.



SCHEMA ELETTRICO DELL'APPARECCHIO

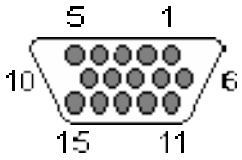


Collegamenti del connettore (JAMMA) U1

LATO COMPONENTI	PIN	LATO SALDATURE
GND	1	GND
GND	2	GND
+5 V	3	+5 V
+5 V	4	+5 V
+24V	5	+24V
+12 V	6	+12 V
N.C.	7	SPORTELLO Switch
N.C.	8	Contatore USCITE
N.C.	9	Contatore ENTRATE
Altoparlante +	10	Altoparlante -
N.C.	11	N.C.
COPERTURA Switch	12	N.C.
N.C.	13	N.C.
N.C.	14	TEST Switch
N.C.	15	N.C.
N.C.	16	N.C.
N.C.	17	N.C.
STOP 3 Switch	18	STOP 3 Lampada
STOP 4 Switch	19	STOP 4 Lampada
STOP 2 Switch	20	STOP 2 Lampada
STOP 1 Switch	21	STOP 1 Lampada
STOP 5 Switch	22	STOP 5 Lampada
START Switch	23	START Lampada
REFILL Switch	24	Contatore REFILL
N.C.	25	CCTalk Data
N.C.	26	N.C.
GND	27	GND
GND	28	GND

Collegamenti del connettore Monitor CON3

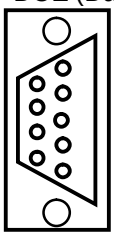
Pin 1	**Video Rosso**
Pin 2	**Video Verde**
Pin 3	**Video Blu**
Pin 4	**N.C.**
Pin 5	**GND**
Pin 6	**GND**
Pin 7	**GND**
Pin 8	**GND**
Pin 9	**N.C.**
Pin 10	**GND**
Pin 11	**N.C.**
Pin 12	**N.C.**
Pin 13	**Video Sincronismo Orizzontale**
Pin 14	**Video Sincronismo Verticale**
Pin 15	**N.C.**



Collegamenti del connettore Rs232 CON4

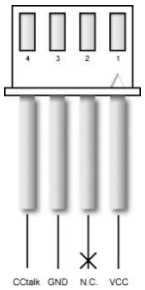
Pin 1	**N.C.**
Pin 2	**TX**
Pin 3	**RX**
Pin 4	**N.C.**
Pin 5	**GND**
Pin 6	**N.C.**
Pin 7	**N.C.**
Pin 8	**N.C.**
Pin 9	**N.C.**

DB9-F DCE (Data Communication Equipment)



Collegamenti del connettore ccTalk – Gettoniera JP14

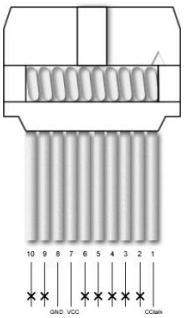
Pin 1	**VCC**
Pin 2	**N.C.**
Pin 3	**GND**
Pin 4	**CcTalk Data**



Connettore
JST XH S4B-XH-A-1
femmina

Collegamenti del connettore ccTalk – Hopper CON2

Pin 1	**CcTalk Data**
Pin 2	**N.C.**
Pin 3	**N.C.**
Pin 4	**N.C.**
Pin 5	**N.C.**
Pin 6	**N.C.**
Pin 7	**VCC**
Pin 8	**GND**
Pin 9	**N.C.**
Pin 10	**N.C.**



CERTIFICAZIONE DI SICUREZZA

La sottoscritta ditta costruttrice : **Elettronica Videogames s.p.a.**

DICHIARA

che l'apparecchio da intrattenimento con nome commerciale : **KING DERBY LCD**

In tutte le versioni con mobili : Genesis 2008, Double Dream, Flash Slot, LCD Slot, Casinò, Las Vegas Compact, SK3 SK4, New Bell, Bell Double, Prestige, Apollo, Circus, Circus Band, Circus Maxi 19, Evolution, Full Metal, Regal, Slim Line, Maya Eclipse, Maya Eva, Casinò, Chamaleon, Matador, Next, The Mask, Missus M1 19, M3 Single, M4 19, TFT Line2, Sky Slot Sky Slot Twin, Slot Box, Sky Premium, Smart Box, One Light 19, Mael 501, Sirene, Double VLT, Mistery 19, King Sing, LGDP, One, TFT, 350, Star, Star Slim, Marim Line, Marim N/C, Marim Casino 19, F50, Cashlilliput, Roby, New Slot, Le Roi, Slot Prontoscheda, Atlantic LCD 17, AtlanticClassic 19B VR, Atlantic Classic Double CR, Atlantic Leo CR, Earth, Mini, Ares, Lotus, Modus, Otis, Venus, Stealth One, Charleston, Elektra, Sissi, Uranus, Brabha 1, Jack, Joker, Prince, Queen, Casino, Diamante

è costruito in modo conforme alle direttive CEE

- Compatibilità elettromagnetica – 2004/108 e successive modifiche ed integrazioni.
- Bassa tensione – 2006/95, 2011C 256-01 e successive modifiche ed integrazioni.

Si dichiara in oltre che per la progettazione e verifica di costruzione dell' apparecchiatura sono state applicate le seguenti norme :

- EN55014-1 Compatibilità elettromagnetica - Prescrizioni per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari. Parte 1: Emissioni (11/2001).
- EN55014-1/A1 Compatibilità elettromagnetica - Prescrizioni per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari. Parte 1: Emissioni (08/2002).
- EN55014-1/A2 Compatibilità elettromagnetica - Prescrizioni per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari. Parte 1: Emissioni (03/2003).
- EN55014-2 Compatibilità elettromagnetica - Requisiti per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari. Parte 2 : Immunità – Norma di famiglia di prodotti (10/1998).
- EN55014-2/A1 Compatibilità elettromagnetica - Requisiti per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari. Parte 2 : Immunità – Norma di famiglia di prodotti (08/2002).
- EN60335-1 Sicurezza degli apparecchi elettrici di uso domestico e similare. Parte 1: Norme generali (06/2003).
- EN60335-2-82 Sicurezza degli apparecchi elettrici di uso domestico e similare. Parte 2 : Norme particolari che forniscono un servizio e per le macchine per il divertimento (09/2000).

Luogo : **Cormano**

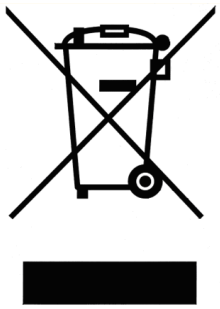
Data : **24/01/2013**

Di Nunno Paolo

Il rappresentante legale

CE

PRECAUZIONI DI SMALTIMENTO



In base alla normativa RAEE è obbligatorio non smaltire l'apparecchio come rifiuto urbano, si dovranno quindi utilizzare i sistemi di raccolta separata RAEE, oppure si potrà riconsegnarlo al distributore all'atto dell'acquisto di un nuovo apparecchio.

Lo smaltimento abusivo dell'apparecchio, nonché l'utilizzo improprio dello stesso o di parti di esso, possono avere effetti potenzialmente dannosi sull'ambiente e sulla salute umana.

Il sottostante simbolo viene applicato sull'apparecchio per segnalare che lo smaltimento deve obbligatoriamente seguire i sistemi di raccolta separata RAEE, e che sono previste sanzioni in casi di smaltimento abusivo.

MANUTENZIONE E RIPRISTINO DELL' APPARECCHIO DI GIOCO

Ripristino funzionamento dopo l'apertura della copertura della scheda di gioco

1) Dopo essersi assicurati che la scheda di gioco sia ben fissata al mobile e connessa a tutti i connettori avviare la macchina.
2) Accedere al MENU PRICIPALE premendo il pulsante di TEST.
3) Selezionare la voce SYSTEM MENU
4) Inserire la propria password e premere START per accedere alla schermata successiva
5) Selezionare la voce MANUTENZIONE
6) Selezionare la voce APERTURA COPERTURA dall' elenco delle manutenzioni da registrare.
7) Premere il pulsante STOP 5 per salvare il tipo di manutenzione selezionato.
8) La procedura è terminata ed è possibile tornare al gioco.

Ripristino funzionamento dopo sostituzione o riparazione di parti dell'apparecchio di gioco

1) Dopo essersi assicurati che la scheda di gioco sia ben fissata al mobile e connessa a tutti i connettori avviare la macchina
2) Accedere al MENU PRICIPALE premendo il pulsante di TEST
3) Selezionare la voce SYSTEM MENU
4) Inserire la propria password e premere START per accedere alla schermata successiva
5) Selezionare la voce MANUTENZIONE
6) Selezionare la manutenzione da registrare dall'elenco proposto a video oppure, se il tipo di manutenzione che si voglia registrare non è presente nell'elenco, selezionare la voce "ALTRO TIPO DI MANUTENZIONE" e selezionare il codice intervento appropriato (vedi "Tabella dei codici intervento" nella pagina successiva)
7) Una volta selezionato il tipo di intervento, salvare la manutenzione premendo il pulsante STOP 5
8) Ripetere la procedura per tutti gli interventi di manutenzione che si vogliano registrare

Tabella dei codici intervento

Codice intervento	Descrizione
90	Manutenzione della scheda di gioco
91	Sostituzione della scheda di gioco
92	Riparazione del sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
93	Riparazione del sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
94	Sostituzione del sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
95	Sostituzione del sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
96	Riparazione del dispositivo di inserimento monete
97	Sostituzione del dispositivo di inserimento monete
98	Riparazione del dispositivo di erogazione delle monete. In questo caso sarà possibile specificare per quale dei 2 dispositivi è effettuato l'intervento
99	Sostituzione del dispositivo di erogazione delle monete. In questo caso sarà possibile specificare per quale dei 2 dispositivi è effettuato l'intervento
9A	Sostituzione batteria/e
9B	Riparazione del lettore del dispositivo di controllo AAMS
9C	Sostituzione del lettore del dispositivo di controllo AAMS
9D	Riparazione di altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti
9E	Sostituzione di altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti

Viene inoltre richiesto di inserire (qualora previsto) il numero seriale del dispositivo oggetto della riparazione o della sostituzione (quello del sostituito)

REGISTRO DELLE MANUTENZIONI

Il registro delle manutenzioni deve essere compilato esclusivamente da personale autorizzato. Ogni qual volta l'apparecchio richiede l'intervento tecnico per poter essere ripristinato al normale funzionamento, l'operatore che ha svolto tale intervento dovrà registrarlo nelle tabelle seguenti compilandole con tutte le informazioni richieste.

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Data __/ __ / ____	**CODEID** |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Oggetto dell'intervento

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Contatori Globali	**Manutentore autorizzato**
TOT IN (CNTTOTIN) : _____	Cognome : _____
TOT OUT (CNTTOTOT) : _____	Nome : _____
	Firma :

Elettronica Videogames s.p.a.
Via Po, 110
20032 CORMANO (MI)
Tel +39 02 66300722 - Fax +39 02 66300728 - Mail **info@evg-spa.com**

Azienda ertificata UNI EN ISO 9001 : 2008
Certificato n° 9190.EVGA